

20 SEITEN

TIPPS & TRICKS

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT,
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 U. V. M.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

TEST: AUA! NIPPONS SÖHNE SIND HÄRTER ALS KNECHT RUPRECHTS RUTE.

THE CHRONICLES OF RIDDICK

TEST: GEHE IN DAS GEFÄNGNIS! BEGIB DICH DIREKT DORTHIN! DANN GEHT'S LOS. ZIEHE ALLE WAFFEN EIN! SEI DER STAR, HOL DICH DA RAUS!

4 195002 704998 01

BRAND aktuell

Schlechte Nachrichten aus aller Welt

Ausgabe Dezember 2004

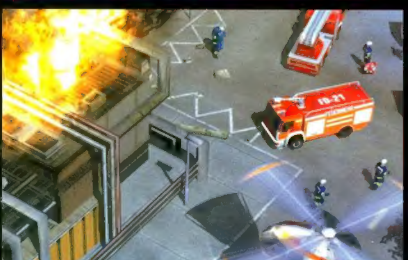
Erlebnisbad eingestürzt: Ein Ozean des Schreckens!

Statt Wellness eine Welle der Verwüstung



Die gläserne Kuppel eines erst vor wenigen Wochen eröffneten Erlebnisbades ist grausam eingestürzt. Hunderte Freizeithungriger sind von todbringenden Trümmern regelrecht überschwemmt worden. Unter Hochdruck versorgen Rettungskräfte zahllose Verletzte und evakuieren frierende Badegäste. Es drohen noch weitere Einstürze.

Chemiefabrik – Arbeiter in Feuerhölle: „Mama, wann kommt Papa nach Hause?"



Der kleine Philip (4) kann es noch nicht begreifen. Keiner kann das: Seit der apokalyptischen Explosion in einer Chemiefabrik sind hunderte Arbeiter von Flammen eingekesselt. Die Rettungskräfte versuchen verzweifelt, die Lage unter Kontrolle zu bringen. Die Bevölkerung wird in Sicherheit gebracht. **mehr ab Seite 3**

Tanklaster rast in Schnellrestaurant: Gäste wie Buletten gegrillt

„Ich dachte, ich werde frittiert"

Für Manfred F., Lkw-Fahrer, sollte es die letzte Fahrt werden: Gestern versagten die Bremsen seines Tanklastzuges und er raste mit knapp 35.000 Litern Benzin zur Mittagszeit in ein voll besetztes Schnellresaturant. „Ich dachte, ich werde frittiert", so die Worte eines Überlebenden. Die Feuerwehren kämpfen immer noch mit den Flammen.



Lawinenunglück: Weißer Riese verschüttet Zwergerlkurs!



Eine Schneise der Verwüstung hinterlies eine Lawine in einem beliebten Skigebiet. Wieviele Skifahrer verschüttet wurden, ist noch unklar. Gewiss ist jedoch, dass ein „Zwergerlkurs" mit zwölf 4jährigen Kindern vermisst wird. Die Retter kämpfen verzweifelt gegen die Zeit.

Retter am PC

Wasser marsch per Mausklick

Übung macht den Rettungsmeister. Feuerwehren, Polizei, Rettungsdienste und THW setzen jetzt auf eine neue Trainingssoftware: **Emergency 3**. Mit atemberaubender 3D-Grafik und realistischen Katastrophen-Szenarien üben unsere Helden Extremsituationen bei Tag und Nacht und mit unterschiedlichen Wettereffekten ein. Oberbrandmeister Dirk Paulsen: „**Emergency 3** bietet mehr als jede andere Rettungsimulation. Ein muss für alle Helden. Und jene, die es werden wollen."

Bus rast mit 100 km/h in Stau: Dramatisches Ende einer Klassenfahrt

Es sollte nach Rom gehen – in die Ewige Stadt. Die Schulklasse kam jedoch nur bis kurz vor die österreichische Grenze. Der Fahrer ihres Busses raste ungebremst ins Stauende. Bis Redaktionsschluss stand die Anzahl der Opfer noch nicht genau fest.





Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... muss unbedingt mindestens sechs Spiele durchzocken und freut sich deshalb auf die kurze Weihnachtspause im Dezember.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... erschreckt als Penis verkleidet kleine Mädchen und findet *Aliens vs. Predator* gar nicht so schlecht, wie alle sagen.



AHMET ISCITÜRK
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... verbringt seine Zeit am liebsten mit Gordon und nimmt sich deshalb Freeman. (Anm. d. Chefredaktion: Abgelehnt!)



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... weiß noch nicht, ob es in den nächsten zwei Wochen nicht weniger Stress wäre, zu arbeiten, statt Urlaub zu haben.



MARC BREHME
ACTION, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... beantragt einen IQ-Test für amerikanische Wähler und eine Woche Urlaub für *HL 2*. (Anm. d. Chefredaktion: siehe oben)



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... freut sich über seine neue Band, hat sich aber beim ersten Auftritt das Genick verrenkt und deshalb Headbang-Verbot.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... kann's einfach nicht glauben, dass so viele Menschen so dumm sein können.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... würde nach der US-Präsidentschaftswahl ins kanadische Exil fliehen, wenn er das nicht schon gemacht hätte.

Freudenfeste

Nach jahrelangen, sexuellen Exzessen landete er einen Volltreffer. Seine Frau steht seitdem mächtig unter Druck, der sich bald entladen dürfte. Doch es gibt noch mehr zu feiern.



Foto: action press/Montage: Tobias Zellerhof

Ahmet Iscitürk: Guten Morgen, die Herren! Wo ist denn unser Maultaschenheld Bertits? Verschlafen?

Ralph Wollner: (schaut vom Monitor auf) Der genießt gerade die Früchte seiner Arbeit. Das Duo Bertits mausert sich nämlich in diesen Minuten zum Trio.

Lukasz Ciszewski: Hehehe. Bin mal gespannt, was da rauskommt ...

Joachim Hesse: Na ja, immerhin arbeitet er ja bei der Presse. Seine Erfahrung damit kann er direkt in den Kreißsaal einfließen lassen.

Marc Brehme: Wollen wir nur hoffen, dass es bei seiner Frau mehr flutscht als bei Herrn Bertits' Artikeln ...

Christian Bigge: Klappe, Sie Thüringer Würstchen. So wie Sie aussehen, könnte es bei Ihnen auch jeden Moment so weit sein ...

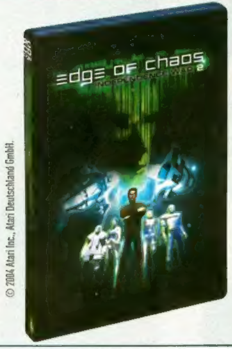
Marc Brehme: Also, also ...

Ahmet Iscitürk: Da sieht man mal wieder, was man davon hat. Ich schlage ja auch keine Kinder – habe immer Angst, es könnten meine sein ... Bin nämlich ein Pop-Star!

Ralph Wollner: Als ob Sie sich da Sorgen machen müssten. Bei Ihrem kleinen Dürüm haben Sie sowieso nichts zu befürchten. Ach ja, Ihr Spielerforum ist diesmal ja ähnlich mickrig ausgefallen.

Christian Bigge: Ruhe, Schreibdrohnen! Wenn Sie beruflich genauso viel Gas geben würden, wie bei den Mädels, würden wir den Redaktionsschluss endlich mal einhalten. Schließlich haben wir in der neuen Ausgabe über 75 Seiten Tests zu füllen. Zocken, tippen, Pack!

VOLLVERSION:



I-WAR 2: EDGE OF CHAOS

RETTEN SIE IN DER WELTRAUMSIMULATION ALS RAUMER-PILOT CAL JOHNSTON DAS UNIVERSUM VOR DEM UNTERGANG!

- VOLLVERSIONSUMFANG ZWEI CD-ROMS!
- WELTRAUM-OPER IM STIL VON WING COMMANDER ODER FREELANCER
- PACKENDE STORY MIT AUFWENDIGEN ZWISCHENSEQUENZEN
- RELATIVE HANDLUNGS- UND HANDELSFREIHEIT IN 16 STERNENSYSTEMEN
- LEBENDIG WIRKENDES 3D-UNIVERSUM
- GELUNGENE SYNCHRONISATION
- PCA-WERTUNG: 80%





VOLLVERSION:

ACHTUNG! INSTALLIEREN SIE NACH DER INSTALLATION BITTE ZUNÄCHST DEN PCA-PATCH VON DER DVD!

MIT EINER VON FOLGENDEN SERIENNUMMERN INSTALLIEREN SIE EMPIRE EARTH:

NUR7-MAB6-NYC6-PAN7-4653
NUD2-BAB6-RYC2-NAN3-2373
NUR9-BAB2-DUC8-NAB7-4583
NUD6-FAB6-FUC2-NAB3-8793
NUR6-GAB8-TAC2-PAN6-5624
NUD3-GAB6-GUC2-PAB7-4924
NUR4-GAB8-TAC8-NAN2-5544
NUR7-DAB6-MEC4-NAB6-5354
NUR3-DAB4-ZYC6-PAN3-6554
NUD2-MAB2-GUC8-NAB7-2564
NUR7-MAB8-TYC4-PAN7-2764
NUR4-DAB6-LUC2-NAB3-9274
NUR2-BAB2-ZAC6-PAN6-3274
NUD5-CAB2-ZAC8-PAN6-6384
NUR9-CAB6-ZAC6-NAN6-9784
NUR9-JAB6-ZYC2-NAN3-4325
NUD5-GAB8-ZAC8-PAN2-3725
NUR6-JAB8-MUC8-PAB3-8245
NUR7-DAB8-GUC2-NAB7-8845
NUR3-CAB8-WAC2-PAN2-7845
NUR4-GAB4-MEC6-PAB2-3255




EMPIRE EARTH

HABEN SIE DAS ZEUG DAZU, 500.000 JAHRE KRIEGSGESCHICHTE SIEGREICH ZU GESTALTEN?

- PACKENDES ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- 12 HISTORISCHE EPOCHEN, VON DER STEINZEIT BIS IN DIE ZUKUNFT
- ÜBER 200 EINHEITEN, ÜBER 150 GEBÄUDE
- 21 ZIVILISATIONEN
- 5 KAMPAGNEN UND UMFANGREICHER SKIRMISH-MODUS
- ACHTUNG: KEINE MEHSPIELER-DUELLE ÜBER INTERNET ODER LAN MÖGLICH!
- PCA-WERTUNG: 89%



DEMOS:

25 VIDEOS AUF DVD!
4 VIDEO AUF CD-ROM!



REPORTAGE:
Brothers in Arms
NUR AUF DVD

REPORTAGE:
Close Combat: First to Fight
NUR AUF DVD

JETZT IM HANDEL:
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige
NUR AUF DVD

JETZT IM HANDEL:
Pro Evolution Soccer 4

DEMOS:

7 DEMOS + ONLINE-CLIENT AUF AB-16-DVD!
6 DEMOS + ONLINE-CLIENT AUF AB-18-DVD!
4 DEMOS AUF CD-ROM!

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Ballern Sie in dieser Mehrspieler-Demo mit bis zu 5 Kameraden um die Wette!
NUR AUF AB-18-DVD

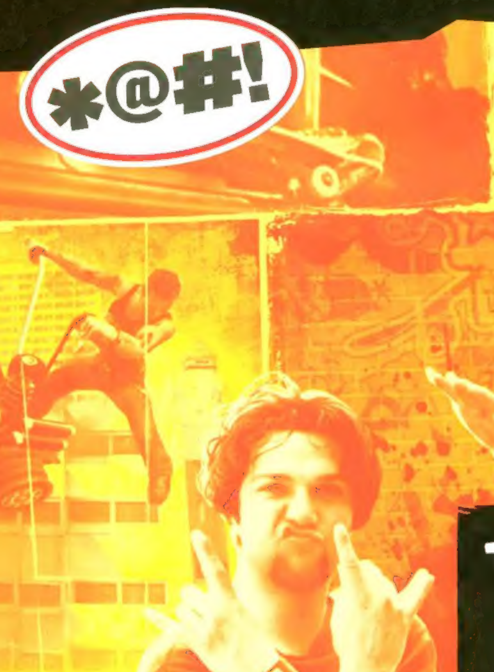
DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE
Exklusiv!
Siedeln Sie sich durch eine komplette Einzelspieler-Karte samt Tutorial!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Testen Sie mit dem Nissan 350Z gleich fünf Spielmodi des Rennspiels an!
NUR AUF DVD

PRO EVOLUTION SOCCER 4
Ob auch Ihnen die Fußball-Referenz zusagt, erkunden Sie in einem Probespiel!
NUR AUF DVD



DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 8!



WAS GLOTZT DU SO?
LOS, STEIG EIN!
*@#!

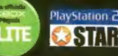


TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
JETZT ERHÄLTLICH!
www.thug2online.com



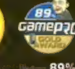


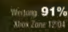
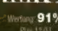
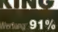


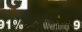


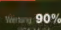
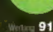
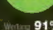




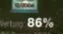


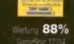







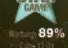
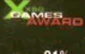












Wertung 91% Xbox Zone 12/04
Wertung 91% Play 12/04
Wertung 91% PlayZone 12/04
Wertung 90% VGA 11/04
Wertung 91% OXM 12/04
Wertung 89% OPM2 12/04
Wertung 86% PC Games 12/04
Wertung 87% PC Action 12/04
Wertung 88% GameStar 12/04
Wertung 91%
Wertung 89%
Wertung 89%
Wertung 91%
Wertung 91%





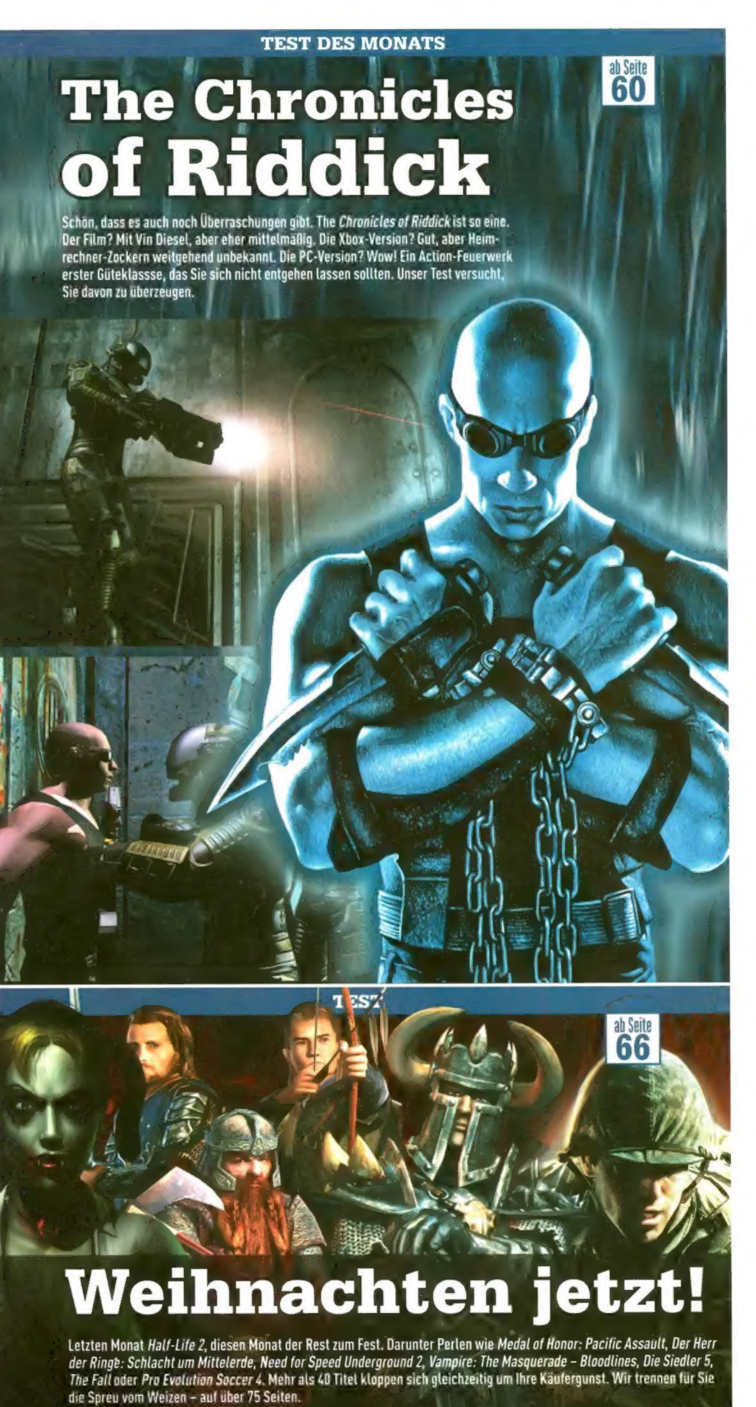





PlayStation 2
XBOX
PC CD ROM
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
ACTIVISION




POWERED BY: gamespy
NEVERSOFT
www.activision.de



TEST DES MONATS

ab Seite 60

The Chronicles of Riddick

Schön, dass es auch noch Überraschungen gibt. The *Chronicles of Riddick* ist so eine. Der Film? Mit Vin Diesel, aber eher mittelmäßig. Die Xbox-Version? Gut, aber Heimrechner-Zockern weitgehend unbekannt. Die PC-Version? Wow! Ein Action-Feuerwerk erster Güteklassse, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Unser Test versucht, Sie davon zu überzeugen.

TEST

ab Seite 66

Weihnachten jetzt!

Letzten Monat *Half-Life 2*, diesen Monat der Rest zum Fest. Darunter Perlen wie *Medal of Honor: Pacific Assault, Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde, Need for Speed Underground 2, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Die Siedler 5, The Fall* oder *Pro Evolution Soccer 4*. Mehr als 40 Titel kloppen sich gleichzeitig um Ihre Käufergunst. Wir trennen für Sie die Spreu vom Weizen – auf über 75 Seiten.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

1/2005

RUBRIKEN

AKTUELL

SEITENSPRUNG

VORSCHAU

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

VOLLVERSIONEN AUF DVD

I-WAR 2: EDGE OF CHAOS

Retten Sie in der Weltraumsimulation als Raumer-Pilot Cal Johnston das Universum vor dem Untergang!



- Vollversionsumfang zwei CD-ROMs!
- Weltraum-Oper im Stil von *Wing Commander* oder *Freelancer*
- Packende Story mit aufwendigen Zwischensequenzen
- Relative Handlungs- und Handelsfreiheit in 16 Sternensystemen
- Lebendig wirkendes 3D-Universum
- Gelungene Synchronisation
- PCA-Wertung: 80%

AUCH AUF CD-ROM!

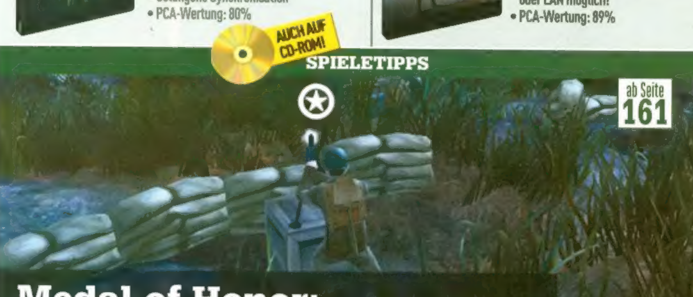
EMPIRE EARTH

Haben Sie das Zeug dazu, 500.000 Jahre Kriegsgeschichte siegreich zu gestalten?



- Packendes Echtzeit-Strategiespiel
- 12 historische Epochen, von der Steinzeit bis in die Zukunft
- Über 200 Einheiten, über 150 Gebäude
- 21 Zivilisationen
- 5 Kampagnen und umfangreicher Skirmish-Modus
- Keine Mehrspieler-Duelle über Internet oder LAN möglich!
- PCA-Wertung: 89%

SPIELETIPPS



ab Seite 161

Medal of Honor: Pacific Assault

Überleben auf den virtuellen Inseln ist nicht leicht. Mit unseren Tipps gelingt es Ihnen.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2, STAR WARS BATTLEFRONT, ROLLERCOASTER TYCOON 3 U. V. M.

HARDWARE



ab Seite 182

Fest-Platte!

Liegt das Richtige unterm Baum, muss man den Weihnachtsmann nicht hau'n.

 PC-ACTION-GOLD-AWARD  PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversionen: I-War 2: Edge of Chaos & Empire Earth • 7 Spiele-Demos, darunter: Medal of Honor: Pacific Assault (nur auf Ab-18-Edition), Die Siedler 5: Das Erber der Könige, Need for Speed Underground 2, Pro Evolution Soccer 4 • PC-ACTION-TV, 25 Videos, darunter: Brothers in Arms, Die Siedler 5: Das Erbe der Könige, Medal of Honor: Pacific Assault, The Fall, Stronghold 2, GTA San Andreas • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion: I-War 2: Edge of Chaos • 4 Spiele-Demos: Die Siedler 5: Das Erbe der Könige, Fußballmanager 2005, The Moment of Silence, Nexus: The Jupiter Incident • 4 Videos: GTA San Andreas, Pro Evolution Soccer 4, Rollercoaster Tycoon 3, Kinder des Nil • Gratisspiele, Tools, Updates

AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

ACHTUNG: Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

I-WAR2/ EDGE OF CHAOS

Retten Sie in der Weltraumsimulation als Raumer-Pilot Cal Johnston das Universum vor dem Untergang!

- Vollversionsumfang zwei CD-ROMs!
- Weltraum-Oper im Stil von *Wing Commander* oder *Freelancer*
- Packende Story mit aufwendigen Zwischensequenzen
- Relative Handlungs- und Handelsfreiheit in 16 Sternensystemen
- Lebendig wirkendes 3D-Universum
- Gelungene Synchronisation
- PCA-Wertung: 80%

GENRE:	Weltraum-Action
VORAUSSETZUNG:	600 MHz, 64 MByte, Win95
HD-SPEICHER:	400 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.i-war2.com
PUBLISHER:	www.de.atari.com



EMPIRE EARTH

Haben Sie das Zeug dazu, 500.000 Jahre Kriegsgeschichte siegreich zu gestalten?

- Packendes Echtzeit-Strategiespiel
- 12 historische Epochen, von der Steinzeit bis in die Zukunft
- Über 200 Einheiten, über 150 Gebäude
- 21 Zivilisationen
- 5 Kampagnen und umfangreicher Skirmish-Modus
- ACHTUNG: Keine Mehspieler-Duelle über Internet oder LAN möglich!
- PCA-Wertung: 89%

GENRE:	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG:	600 MHz, 64 MByte, Win98
HD-SPEICHER:	550 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	NEIN!
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.sierra-empireearth.de
PUBLISHER:	http://de.vugames-europe.com



ACHTUNG! Verwenden Sie zur Installation eine der Seriennummern von Seite 4 und installieren Sie vor dem ersten Spielstart bitte zunächst den PCA-Patch von der DVD!

Achtung, Patches! Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE FINDEN SIE AUCH AUF DEN CD-ROMS!

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.


HALF-LIFE 2
"NOCH NIE KRATZTE EIN COMPUTERSPIEL SO NAHE AN DER GRENZE DER PERFEKTION WIE HALF-LIFE 2"
96% - PC GAMES 12/04
"SAGENHAFTE GRAFIK, AUSGEFUCHSTES LEVELDESIGN UND REVOLUTIONÄRE CHARAKTER-DARSTELLUNG [...]"
GAMESTAR 06/03
1998. Half-Life® lässt die Gamesindustrie erzittern. Mit seiner einzigartigen Kombination aus packender Action und fesselndem Storytelling gewinnt Valve's Debüttitel mehr als 50 "Game-of-the-year" Awards weltweit.
Heute. Aufbauend auf der Spannung und Atmosphäre des Originals, liefert Half-Life® 2 eine noch nie dagewesene Form von Realismus in Computerspielen. Erleben Sie eine Welt, in der Sie mit Ihren Handlungen alles beeinflussen: Von der physikalischen Umgebung bis hin zu den Emotionen Ihrer Freunde und Feinde.
ENTHÄLT:
COUNTER-STRIKE SOURCE
Die neue Version des #1 Online-Action-Spiels! *
PC DVD ROM
HALF-LIFE 2
JETZT ERHÄLTLICH!
PC DVD ROM
VALVE
SIERRA
© 2004 Valve Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Valve, das Valve Logo, Half-Life, das Half-Life Logo, das Lambda Logo, Counter-Strike, das Counter-Strike Logo und Source sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken von Valve Corporation. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. * Basierend auf GameSpy.com Server-Statistiken 28/05/03.

Sensationelles XPS-Angebot rechtzeitig zur Weihnachtszeit.



GRATIS: Wählen Sie selbst*:

Creative Muvo MP3 Player oder Logitech™ Webcam oder Dell™ A920 Drucker

bei ausgewählten Dell™ Dimension Desktops und Dell Inspiron Notebooks. Gültig für max. 5 Systeme pro Kunde bei Bestellungen bis zum 28.12.2004

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



DELL™ DIMENSION™ XPS *PRIMUS*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; CD)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 614 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk inkl. Software
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag
- Multimedia Tastatur & Dell™ Maus, 8x USB 2.0

Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit Gratis Axim X30™

nur **1.699 €**



- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag + **138 €**
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM; CD) + **256 €**
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + **81 €**
- 256MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800 GTO, DVI & VGA + **139 €**
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, RAID (0/1) + **162 €**

Finanzierung schon ab 54,36 € mtl.*

E-Value™: PPDE5-D12XP5



DELL™ INSPIRON™ 9200 *SUPERB*

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie,** Intel® Pentium® M Prozessor 735 (1.70 GHz, 2 MB L2 Cache, 400 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition** (OEM; CD)
- 512 MB Single-Channel DDR SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp™ WXGA+ TFT Display (1440x900)
- 128 MB ATi® Mobility® Radeon™ 9700 Grafik
- modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 4xUSB2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM; CD)

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*

nur **1.599 €**

Krasse Upgrades

- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag + **370 €**
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM; CD) + **256 €**
- 100 GB** Festplatte + **116 €**
- 17" WUXGA (1920x1200) Display + **116 €**
- Planet 21 Luxus-Ledertasche + **99 €**

Finanzierung schon ab 51,16 € mtl.*

E-Value™: PPDE5-N12926

Wir haben gute Gründe, die Weihnachtszeit zuhause mit Freunden und Familie zu verbringen - und zwar unsere sensationellen Top-Angebote wie z.B. den Dimension XPS. Der XPS ist randvoll bestückt mit atemberaubender Spieletechnik und verfügt über einen Intel® Pentium 4 Prozessor der aktuellen Generation. Mit Microsoft® Windows® XP Home, erstaunlich schnellen PCI Express-Grafikkarten und einem coolen Chassis liefert der XPS Leistung ohne Ende. Und er könnte schon bald Ihnen gehören, denn zu Weihnachten bieten wir den XPS nicht nur zu einem unglaublich günstigen Preis an - Sie erhaltenen obendrein noch eine Axim X30 Standard als persönliches Weihnachtsgeschenk von Dell. Nicht vergessen: Dell PCs gibt es nicht im Handel. Man kann sie nur direkt bei Dell bestellen. Also besuchen Sie uns im Internet unter www.dell.de oder rufen Sie uns einfach an.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 28.12.04. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell™ GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Bei ausgewählten Dell™ Dimension Desktops und Dell™ Inspiron Notebooks haben Sie die Auswahl zwischen einem kostenlosen Dell™ A920 All-in-One Drucker, einem Creative Muvo MP3 Player oder einer Logitech Notebook Quickcam Gültig für max. 5 Systeme pro Kunde bei Bestellungen bis zum 28.12.2004. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. ***Ein Angebot der CC-Bank AG, unserer Partnerbank. Laufzeit 6 Monate. Es fallen keine Zinsen und Gebühren an. Bonität vorausgesetzt. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. Nutzen Sie unser spezielles Angebot im Dezember: Kaufen Sie JETZT per Ratenfinanzierung und zahlen Sie die erste Rate erst ab Juli 2005. Effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Gültig bis 31.12.04 ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 12 € bei TFT-Displays, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren. Laufzeit 36 Monate, eff. Jahreszins nur 9,9%. Testsieger Stiftung Warentest, Ausgabe 10/045 vom 24.09.2004 312 MHz Intel® X-Scale, 32 MB ROM, 32 MB RAM

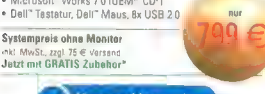
Damit ist Weihnachten gerettet!

Jetzt kaufen - erst im Juli 2005 zahlen![6)]



DELL™ DIMENSION™ 4700 "TESTSIEGER-PC"[5)]

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3,20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[1)], CD[2)])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 521 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon® X300 SE™, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD ROM Laufwerk
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[1)], CD[2)])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0



Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*



- Transfer my PC + 50 €[7)]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[1)], CD[2)]) + 256 €[7)]
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min + 116 €[7)]
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €[7)]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.
E-Value™ PPDE5-D12476



DELL™ DIMENSION™ 8400 "ESSENTIAL"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 520 mit HT-Technologie (2,80 GHz, 800 MHz FSB, 1 MB Cache)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[1)], CD[2)])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 80 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 521 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI Express ATi® Radeon® X300 SE™, TV Out & DVI
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[1)], CD[2)])

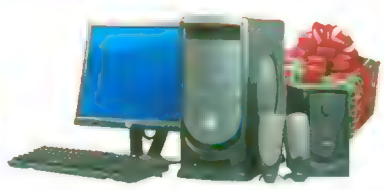


Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*

Krasse Upgrades

- 3 Jahre Complete Care™ Unfallschutz + 67 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[1)], CD[2)]) + 256 €
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3,00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 35 €
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min + 81 €
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss + 70 €

Finanzierung schon ab 22,17 € mtl.
E-Value™ PPDE5-D12845



DELL™ DIMENSION™ 8400 "SUPERIOR"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3,20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[1)], CD[2)])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min, Stripe Raid 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 614 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon® X300 SE™, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[1)], CD[2)])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt



Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*



- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 208 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[1)], CD[2)]) + 256 €
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3,40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 81 €
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800 + 151 €
- Symantec Norton® AntiVirus Vollversion + 57 €

Finanzierung schon ab 35,16 € mtl.
E-Value™ PPDE5-D12846

DELL™ ZUBEHÖR

-10%
statt 199 €
jetzt nur 179 €

NEU
Axim™ X50v Wireless 624 MHz
nur 521 €

-10%
Dell™ 2300MP Micro-portabler Projektor
statt 1.739 €
jetzt nur 1.565 €

Dell™ W2600 LCD-TV
jetzt nur 1.699 €



Tel. Mo.- Fr. 8 -20 Uhr, Sa.-So. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

SAVE ONLINE

Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de





Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 55 82 · Lokaltarif, www.dell.ch

TOP NEWS



Hart, aber gerächt!

Frank Castle ist THE PUNISHER. In Comics, Filmen und in Spielen bestraft er seit Jahren erfolgreich Ganoven. Bald ist es auf dem PC wieder so weit.

Action | Die *Punisher*-Comics gibt es ja schon seit einer halben Ewigkeit. Darin geht es um den Gesetzeshüter Frank Castle, dessen Familie Ganoven platt gemacht haben. Dieses Ereignis aktivierte seinen „Ich-bring-euch-alle-um"-Modus. Seine einzige Lebensaufgabe besteht seitdem aus dem Bestrafen von Kriminellen, was nichts anderes bedeutet als deren Beseitigung. Klingt brutal? Ist es auch. Das spiegeln die zwei *Punisher*-Kinofilme ordentlich wider, die in Deutschland nur stark geschnitten über die Leinwand flimmerten. THQs kommendes Bestrafer-Spiel hat mit den Streifen jedoch wenig zu tun. Außer vielleicht, dass *Punisher*-Darsteller Tom Jane der Spielfigur seine Stimme leiht.

101 WEGE ZU STERBEN

Die Besonderheit an *The Punisher* ist, dass es für den Spieler 101 unterschiedliche Wege gibt, einen Gegner um die Ecke zu bringen. Wie es aussieht, werden es bis zur Veröffentlichung sogar noch ein paar mehr. Frank Castle steuern Sie aus der Verfolger-Perspektive. Treffen Sie auf Gegner, ballern Sie denen wie üblich virtuelle Kugeln um die Ohren. Doch eleganter ist es, sich einen Feindling einfach zu greifen, weil sich dadurch eine Welt voller Möglichkeiten offenbart. Benutzen Sie Ihr Opfer etwa als menschlichen Schutzschild. Oder beziehen Sie die Spielumgebung mit ein. Die 15 Levels sind voll von so genannten Punishment-Locations. Das sind Stellen, über denen ein Totenkopfsymbol schwebt. Hier verkürzen Sie Gegnern mit viel Fantasie ihr digitales Dasein. Mal bringen Sie einen Bösewicht dazu, sich einen Garten-Häcksler oder ein Piranha-Aquarium sehr genau anzuschauen, dann wieder benutzen Sie einen ordinären Müllcontainer-Deckel. Bei derartigen Spielinhalten verstehen wir glatt, dass THQ den Titel in Deutschland gar nicht erst veröffentlichen will. In den USA erscheinen Konsolenversionen am 15. Juni nächsten Jahres, für die PC-Fassung gibt es noch kein konkretes Datum.

AHMET ISCITURK

»Olympische Disziplin: Künstleder.«



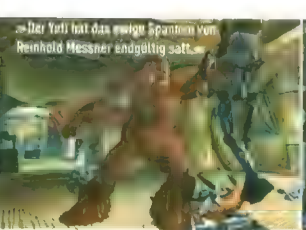
»Im entscheidenden Moment machten seine Augen eine Blau-Pause.«

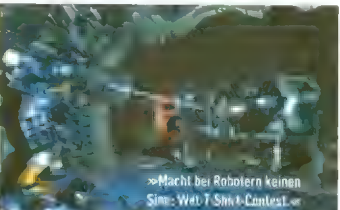
Frohe Pest!

Digital Extremes, die Unreal-Co-Autoren sind zurück. Bei PARIAH brechen Sie aus einem Gefängnis aus und verhindern eine Katastrophe.

Action Im Gegensatz zu den meisten Ego-Shootern ist die Hauptfigur von *Pariah* ein Zivilist. Dr. Mason ist ein ganz normaler, nicht gerade durchtrainierter Arzt. Bei einem Krankentransport kommt es allerdings zu einer Katastrophe. Aus noch nicht geklärten Umständen landet der Medizinmann zusammen mit einer infizierten Patientin in einem gruseligen Gefängnis. Das kann ja mal passieren. Gemeinsam ballert sich das Duo mit fetten Kalibern durch düstere Gänge der Anstalt. Schließlich drängt die Zeit. Denn in 16 Stunden (ist das vielleicht ein dezenter Hinweis auf die Spieldauer?) wirft eine Orbitalplattform eine 50-Megatonnen-Bombe auf den blauen Planeten, um die Seuche – und die Erde – zu eliminieren. In einem vom bekannten Mojo-LLC-Studio produzierten Trailer erfahren Sie zwar auch nicht mehr, dafür sieht der aber schon aus. *Pariah* erscheint im März 2005. RALPH WOLLNER

Info: www.pariahgame.com


»Der Yeti hat das ewige Spannen von Reinhold Messner endgültig satt.«


»Macht bei Robotern keinen Sinn: Wet-T-Shirt-Contest.«

Zum Haare raufen!

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO kommt mit Verspätung. So ein Mist!

Action Eine traurige Nachricht für *Star Wars*-Fans: Die Veröffentlichung von Lucas Arts' teambasierendem Shooter *Republic Commando* wurde auf den 1. März 2005 verschoben. Erst dann spielen Sie endlich aufseiten der alten Republik die actionreichen Kämpfe aus den Filmen nach. Als Klonkrieger kommandieren Sie zwei weitere Kämpfer durch 14 spannungsgeladene Missionen. Durch das neuartige Befehlssystem kann Ihr Team schnell eine Tür öffnen, sich in einen Computer hacken oder aus dem Hinterhalt angreifen. Das sorgt mit Sicherheit für spannende taktische Gefechte. Auch die Erweiterung Ihrer zahlreichen Waffen wurde elegant gelöst. So sammeln Sie nicht einfach herumliegende Knarren auf, sondern [illegible] Granatwerfer auf [illegible] Kanone. Wärmen Sie [illegible]

Info: www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

LIES MICH!

SOUL QUEST


»Diebstahlsicheres Fahr...«

Strategie Aus Polen kommen klasse Biersorten, mittelmäßige PC-ACTION-Redakteure und gute Spiele. Das ist uns nicht erst seit *Chrome* bekannt. Die junge Softwareschmiede Revoltage werkelt dort zurzeit an einem rundenbasierten Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen. In *Soul Quest* bekommen Sie es mit grausamen Kriegern, hinterhältigen Zauberern und gefährlichen Monstern zu tun. Wie auf dem Trödelmarkt kloppen Sie sich mit denen nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern vor allem um hunderte von Gegenständen. Wahnsinn, oder? Wann's los geht, ist noch nicht bekannt. (MB)

Info: www.revoltage.pl

PATHOLOGIC

Horror-Adventure Als wäre die Steppe Russlands nicht schon öde und gefährlich genug, setzt das Entwicklerstudio Ice Pick Lodge noch einen drauf. Im Horror-Adventure *Pathologic* versuchen Sie in einem gottverfluchten Kaff zu überleben, deren Einwohner von einer seltsamen Krankheit befallen sind. Sie schlagen sich mit einem von drei Charakteren durch die dynamische Spielwelt. Entweder als Polizist, Arzt mit großer Wumme oder Mädchen mit heilenden Händen. Um zu überleben, lösen Sie im 3. Quartal 2005 zahlreiche Rätsel, texten Leute voll und kloppen sich in der Ego-Perspektive. (MB)

Info: www.pathologic-game.com

NIBURU – BOTE DER GÖTTER


»Schick gebräunte Hauswände.«

Adventure Mit einer abenteuerlichen Hommage wollen die Macher von *Black Mirror* am 1. Februar 2005 Peitschenschwinger Indiana Jones huldigen. In *Niburu – Bote der Götter* entdecken Sie, dass die Nazis offenbar einer uralten Quelle der Macht auf der Spur waren – Niburu. Nach alten Mythologien war dieser angebliche zehnte Planet unseres Sonnensystems Ausgangspunkt für die Entstehung der Menschheit. Als tschechischer Student Martin Holan werden Sie von der Hakenkreuz-Armada durch knapp 80 Szenarien gehetzt: vom nächtlichen Prag bis hin zu den geheimnisvollen Maya-Pyramiden. Publisher dtp verspricht für *Niburu* erstklassigen Sound und eine professionelle Synchronisation. (MB)

Info: www.dtp-ag.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	·	1	Die Sims 2	EA
2	▲	NEU	Rollercoaster Tycoon 3	Atari
3	▲	NEU	Fußball Manager 2005	EA
4	▲	NEU	GTR Fia GT Racing	EA
5	▲	NEU	FIFA Football 2005	EA
6	▼	2	Rome: Total War	Activision
7	▲	NEU	Sacred: Neue Auflage	Take 2
8	▲	NEU	Call of Duty: United Offensive	Activision
9	▼	3	Star Wars Battlefront	Activision
10	▲	NEU	Larry 8: Magna Cum Laude	Vivendi Universal

Quelle: SATURN

In die Halle getappt

Als echter Held kämpfen Sie in UFO: AFTERSHOCK um das Überleben der Menschheit und zeigen fiesen Aliens, wo der Laser hängt.



»Haben sich liften lassen: Trio.«

»Der Schutzpatrone der Zocker: Jürgen Hülse.«

Echtzeit-Strategie | Das Jahr 2054. Außerirdische kontrollieren – zusammen mit PC ACTION – die Erde. Die Menschheit ist in verschiedene Fraktionen zersplittert und bereitet sich auf den Gegenschlag vor. In *UFO: Aftershock* reißen Sie fiesen Aliens da was auf, wo bei uns der Hintern sitzt. Der Nachfolger von *UFO: Aftermath* verrät endlich auch die Hintergründe der Außerirdischen-Invasionen aus den anderen Teilen. Der tschechische Entwickler Altar Interactive verspricht neben neuen Gegnertypen und Technologien auch verbesserte Rollenspiel-Elemente. Soll heißen: Ihre Jungs sind nicht strunzdoof, sondern lernen dazu, während sie die ungebetenen Besatzer ab- und gestrandete Raumschiffe ausschlachten. Entgegen den Wünschen vieler Spieler wird es aber erneut keine Luftkämpfe geben. Mist! MARC BREHME

Info: www.ufo-aftershock.com

Die berühmtesten Aliens

Bereits seit Jahren ist die Menschheit durch Außerirdische unterwandert, die ihre wahre Identität verschleiern und nebenbei jede Menge Schotter machen.

Mr Spock



Foto: action press (3)

Dieser Alien machte in menschlicher Gestalt große Karriere auf der Erde. Der Vulkanier verdiente sein Geld als Schauspieler für die Serie *Raumschiff Enterprise*. Die Drehbuchautoren waren angewiesen, auf seine äußerst spärlichen Kenntnisse der irdischen Sprache zu achten. Mehr als „Faszinierend" gab der gefühlskalte Logiker deshalb selten von sich. Als Gerüchte aufkamen, er konnte ein Außerirdischer sein, ließ man ihn sterben und wieder auferstehen. Jetzt waren die intelligenten Amerikaner vollends vom Gegenteil überzeugt.

Alf



Nach dem Absturz seines Raumschiffs auf der Erde versteckte sich das haarige Zottelmonster und fraß die Tierheime der Umgebung leer. 17 Katzen weniger pro Tag fielen auf, er wurde geschnappt. Es folgten ein Deal mit der US-Regierung und eine TV-Serie. Die garantierte ihm bei der CIA-Pflegefamilie Tanner ein Leben im goldenen Käfig und Uncle Sam fette Werbegelder von NBC. Eines Tages stürzte er sich aber – angeblich wegen eines niedrigen Katzensaftpegels – auf Lynns Muschi und konnte nur mit Mühe gebändigt werden. Wegen dieses Zwischenfalls stellte man die Serie nach mehr als 100 Teilen ein. Seitdem wirkt Alf im Untergrund.

Michael Jackson



Dieser Amerikaner scheut die Öffentlichkeit und lebt unter falschen Namen wie Michael Jackson, King of Pop oder sogar The Jackson Five. Genau wie der Highlander, versucht er so, sein verdächtig hohes Alter von 488 Jahren zu verschleiern. Der angebliche Sänger verwirrt mit seiner Musik den Geist der Menschen und will ihren Widerstand gegen telepathische Gedankenkontrolle brechen. Als er kürzlich erneut versuchte, kleinen Erdenbewohnern heimlich seinen pulsierenden Biochip einzupflanzen, schlug die Polizei zu. Noch rechtzeitig?

Der hinterm Teich motzt

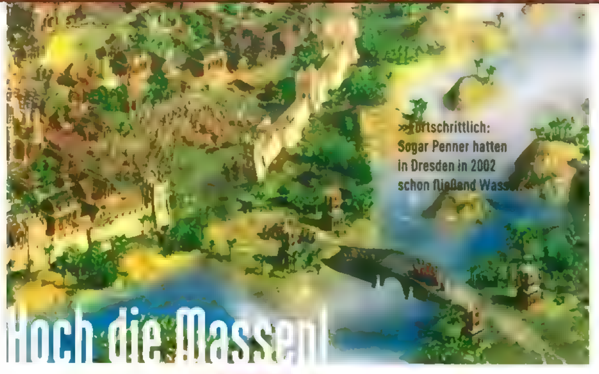
HEINRICH LENHARDT ÜBER SIERRAS STEAM-VERHINDERUNGSVERSUCHE ...



»Hol dir mal 'ne Brille mit Stil, Mann!«

Der Dampf geht weiter

Die Veröffentlichung von *Half-Life 2* lässt nicht nur gewisse andere Shooter (Anspielung: Höllendämonen und Kettensägen) etwas alt aussehen, sondern hat auch weitreichendes Erschütterungspotenzial für die gesamte Spieleindustrie. Bereits in den Wochen vor dem Erscheinen zogen sich weltweit rund zwei Millionen Leute die Programmdaten über Valves Online-Distributionskanal Steam herunter. Wenn auch nur die Hälfte davon *Half-Life 2* per Kreditkartenzahlung freischaltet, rappelt es ganz gehörig in der Kaffeekasse. Denn diese Kohle landet direkt auf dem Valve-Konto. Weder Publisher Sierra noch der Händler um die Ecke kriegen etwas davon ab, wie das bei handelsüblicher verpackter Ware sonst der Fall ist. Sierra ist darüber so angepisst, dass man Valve wegen der ganzen Steam-Geschichte verklagt. Und dass, obwohl man den *Half-Life*-Machern einst die Internet-Vertriebsfreiheit schriftlich genehmigt hatte. Wer nun was mit *Half-Life 2* machen darf, werden die US-Gerichte kaum vor Mitte 2005 entscheiden. Steam-Interessierte mögen sich ihre Version ziehen, bevor es womöglich einstweilige Verfügungen hagelt. Aber lassen sich alternative Spiele-Vertriebswege per Breitband-Internet-anschluss dauerhaft verhindern? Mich erinnern Sierras Ausbremsversuche unangenehm an die ewig gestrigen Besitzstandswahrer in der Musikindustrie, die jahrelang das Thema MP3 totschwiegen und von Online-Vertriebsmodellen lange nichts wissen wollten. Valve meint es jedenfalls ernst mit seiner Distributions-Revolution und sucht nach Lizenznehmern, die ihre Spiele ebenfalls via Steam an den Kunden bringen wollen. Es wird höchste Zeit für eine Alternative zum herkömmlichen Produkt-im-Laden-Vertrieb nach alter Väter Sitte, auch wenn sich Stabilität und Zuverlässigkeit der Steam-Methode erst noch bewähren müssen. Auf jeden Fall verbesserungswürdig ist die Preisgestaltung: Wenn ich direkt vom Hersteller downloade und auf Schachtel, Datenträger und gedrucktes Handbuch verzichte, darf der Spaß ruhig ein bisschen billiger sein.



»Fortschrittlich: Sogar Penner hatten in Dresden in 2002 schon fließend Wasser.«

Hoch die Massen!

Frohlocken Sie! Denn mit ALEXANDER ziehen Sie in reife Massenschlachten, die Ihr taktisches Geschick herausfordern werden.

Strategie Alexander der Große hatte seinen Titel nicht wegen seiner mächtigen Statur. Vielmehr war er ein sehr erfolgreicher Feldherr. Basierend auf Oliver Stones Kinofilm, schlüpfen Sie nun auch im Spiel *Alexander* – von den *Cossacks*-Machern GSC Game World – in die Rolle des mazedonischen Helden. In vier Kampagnen mit über 30 Missionen bringen Sie Griechenland, Indien, Persien und Ägypten unter Ihre Fuchtel. Die eigene Grafik-Engine schaufelt dabei bis zu 8 000 Einheiten gleichzeitig auf den Bildschirm, was für spektakulare Massenschlachten sorgt. Ob diese an die taktische Tiefe eines *Rome: Total War* herankommen, lässt sich allerdings noch nicht sagen. Ab Ende November reisen Sie in die Antike

ANDREAS BERTITS

Info: www.ubisoft.de



»Kurzsichtig: Hausbesetzer.«

Duklear War!

In DUKE ELLINGTON VS SUPER MARIO BASLER wird Filmgeschichte geschrieben!

[illegible] Mister Nukem (getarnt als Musiker-Legende Duke Ellington), in die afghanische Hauptstadt Kabul ein, wo das Festi- [illegible] Allah" stattfindet. Doch Duke hat nicht mit Super Mario Basler [illegible] als Weizenbier-Glas getarnt, das in einem Paket nach New York unterwegs ist. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt

AHMET ISCITURK



GERÜCHTE KÜCHE



»Schmeckt auch vom Elektrogrill: der Bruzzler.«

Bald rächen sich die finsteren Sith an den Jedi-Rittern im Kinostreifen STAR WARS: EPISODE 3. Ein gleichnamiges Spiel ist ebenfalls in der Mache. Doch erscheint das auch auf dem PC?

Star Wars-Fans können es kaum erwarten. Am 19. Mai 2005 flimmert der letzte Film aus George Lucas' Sternensaga über die Leinwände. Jetzt stellte auch Lucas Arts ein Action-Adventure aus der Verfolger-Perspektive vor, in dem Sie bereits am 5. Mai in die Rolle von Anakin Skywalker und Obi-Wan Kenobi schlüpfen, um die Geschichte des Films nachzuspielen. Während Sie als Obi-Wan auf der hellen Seite der Macht kämpfen und mit dem Lichtschwert den Schergen der dunklen Seite heimleuchten, greifen Sie als Anakin auf die finsteren Kräfte des Bösen zurück. Besonders aufregend sollen dabei die Zweikämpfe umgesetzt sein. Sogar der Stunt-Koordinator aus dem Film, Nick Gillard, stellte sich als Berater für das Motion-Capturing der spektakulären Duelle zur Verfügung. Außer den Schauplätzen aus dem Film besuchen Sie neue Gebiete, in denen Sie als guter Jedi-Meister auch die Kontrolle über Feinde übernehmen. Sie sind schon ganz heiß geworden? Dann kommt hier die Abkühlung. Das Spiel erscheint tatsächlich nur auf Konsole! Denn am Ende des spannenden Spiele-Trailers von *Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith* sehen überraschte Fans den Satz: „Coming to a Console near you!" Auf unsere Nachfrage hin bestätigte Activision, dass man den Titel nur für Playstation 2 und Xbox entwickelt. Ob jemals eine PC-Umsetzung das Licht der Welt erblickt, steht in den Sternen. Wer weiß, vielleicht nützt es ja, wenn alle gemeinsam „Bitte, bitte" sagen?

ANDREAS BERTITS

Info: www.lucasarts.com/ep3

»Wehrt sich: Dosenpfand.«

Da fliegst du drauf!

Mamma mia! Das Add-on zu X 2 trägt den Titel DIE RÜCKKEHR und s[illegible] im Vergleich zum Hauptprogramm eine sechsmal größere Story bieten

Weltraum-Simulation Entwickler Egosoft will ein A[illegible] der Superlative abliefern. Die Geschichte beginnt, wo *Die Bedrohung* aufhörte: Nachdem die argonische Flotte besiegt wurde, machen die fiesen Khaak wieder – äh – Kacke. Sie sollen als Raumerpilot Julies Brennan das Universum retten und ein komisches [illegible]-Schiff aufspüren. D[illegible] ballern Sie rum, errichten erstmals fette Industriekomplexe samt eigenem Hauptquartier und handeln sich reich. Neben neuen Waffen und Schiffen gibt's ein überarbeitetes Menü, das diesmal nicht so kompliziert wie Excel sein soll. Ab Februar nächsten [illegible] sind Sie all-mächtig. CHRI[illegible]

Info: www.x2thethreat.com

»Einige Entwürfe für die Neugestaltung von Ground Zero waren etwas abgespaced.«

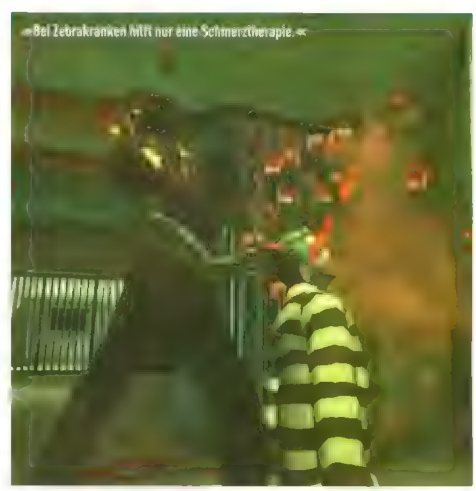
»Bigge hat seinen Touran ein wenig aufgemotzt.«

Jetzt siehst du kalt aus!

Aspyr Media und Wideload Games präsentieren ihr neues Projekt: Mit STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE erwartet Sie ein Spiel der untoten, äh ungewöhnlichen Art.

Action Das Debut von Wideload Games ist nicht zu unterschätzen. Schließlich benutzen die Herren eine aufgebohrte *Halo*-Engine. Mit *Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse* erwartet Sie ein ironisches Horrorspiel um einen leicht angegammelten Hauptdarsteller mit Hang zur Sensibilität. Das Werk soll vor Wortwitz und Blut nur so strotzen. Eine Mischung, die sich genauso interessant anhört wie der Name des Protagonisten. Als Stubbs schlurfen Sie durch die futuristische Stadt Punchbowl. Was als Ein-Mann-Rachefeldzug beginnt, weitet sich zum Krieg zwischen Lebenden und Toten aus. Nur kämpfen diesmal die Zombies für Gerechtigkeit und Wahrheit. Außerdem glauben die Moderbacken an die Kraft der Liebe. Das kann heiter werden. [illegible]

Info: www.stubbsthezombie.com



»Bei Zebrakranken hilft nur eine Schmerztherapie.«

Wer zur Hölle ist eigentlich …

AL SCHILLING?



»Endlich wieder zusammen: Der General und Meister Proper.«

Sie glauben, Mac-Soft ist ein besonders weicher Burger? Da klären wir Sie doch schleunigst mal auf …

Kaum zu glauben. Al Schilling geistert schon länger durch die Branche als unser Chef Bigge, doch im Gegensatz zu ihm hat Al etwas erreicht. Bevor Mister Schilling eher zufällig ins Spiele-Business rutschte, verdingte er sich als Rockmusiker. Eigenen Angaben zufolge sah er nach 17 Jahren Rock 'n' Roll in Stretchjeans einfach nicht mehr gut aus und bei der zotteligen Rocker-Matte fiel der Haarausfall mit zunehmendem Alter auch zu stark auf. Also fing er bei Mac-Soft an, einem Laden, der sich zum größten Spieleverlag für Apples Macintosh-Computer mauserte. Spiele wurden zu seinem Lebensinhalt, doch Al pflegte auch andere Hobbys. Babys machen zum Beispiel. Ob er seine stolze Sammlung von acht Kindern weiter ausbaut, ist unklar. Rocken tut er jedenfalls immer noch – mit der Band Rave On. Ein Wunder, dass er sich da noch ums Geschäft kümmern kann. Nach vielen Jahren wurde Mac-Soft von den Destineer Studios gekauft und so ergab es sich, dass sich Herr Schilling dort General Manager schimpfen darf. Während andere hohe Tiere mit dem Stock im Arsch aus dem Haus gehen, blieb Al echt eine coole Sau. Von ihm würden wir uns sofort adoptieren lassen. AHMET ISCITURK

LIES MICH!

DUNGEON LORDS



Rollenspiel | Zocker, die in ein dunkles Gewölbe abtauchen und sich gepflegt gruseln wollen, besuchen entweder den Hamburger Dungeon oder gedulden sich noch etwas. Denn die Veröffentlichung des ursprünglich für Mitte November angekündigten Rollenspiels *Dungeon Lords* verschob man in das 1. Quartal 2005. Vertrieb dtp will damit sicherstellen, „dass die Spieler ein absolut fehlerfreies und fertiges Produkt erhalten". *Dungeon Lords* stammt aus der Feder von David W. Bradley. Zuletzt hatte der sich mit der Programmierung der legendären *Wizardry*-Titel sowie mit dem 3D Fantasy-Rollenspiel *Wizards & Warriors* einen Namen gemacht. (MB)
Info: www.dungeonlords-game.de

THE SAGA OF RYZOM

Rollenspiel | *The Saga of Ryzom* entführt Sie in die dynamische Welt von Atys. Sie erlernen vielerlei Künste: Magie, Kriegsführung, Handwerk. Schließlich liegt das Schicksal eines ganzen Volkes in Ihrer Hand. Um dabei nicht so „erfolgreich" wie die Bundesregierung zu Werke zu gehen, können Sie das Online-Rollenspiel jetzt 14 Tage kostenlos testen. Laden Sie sich die Software unter www.ryzom.de herunter und fordern Sie Ihren Aktivierungscode für den Gratiszugang an. Einzige Bedingung ist eine gültige Kreditkarte. Auch cool: Das „Bring a Friend"-Programm erlaubt jedem *Ryzom*-Spieler, einen Kumpel zu dieser Testsession einzuladen. Voraussichtlich im nächsten Monat gibt's einen PCA-Test zum Online-Rolli. (MB)
Info: www.ryzom.de

SILENT HUNTER 3



Simulation | In *Silent Hunter 3* schippern Sie als Kommandeur eines U-Boots der berüchtigten Reichsmarine durch den Nordatlantik. Wenn Sie nicht gerade Ihre Mannschaft umherscheuchen, genießen Sie die Sehrohr-Peepshow, lauschen der Sonaranlage, ballern Torpedos auf Zerstörer oder mit Ihrer Deckkanone auf Flugzeuge. *Silent Hunter 3* spielt in der Zeit ab 1939 und wartet mit Karriere-Kampagne, Einzelspieler- und historischen Missionen, Missionseditor sowie Mehrspieler-Funktionen auf. Im 1. Quartal 2005 geht's ab zu Neptun. (MB)
Info: www.silent-hunterIII.com/de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Wie besorgen Sie sich in der Regel Ihre PC-Spiele?

Gebraucht, sobald der Preis stimmt 6%



Harte Gangart

Ubisoft sollte sich Ubihard nennen. Schließlich ist das Action-Horrorspiel COLD FEAR alles andere als leichte Kost.

Action | „*Cold Fear* garantiert heftigste Emotionen", ist Ubisofts Managing-Director Alain Corre überzeugt. Im Gegensatz zu den meisten Horror-Titeln setzt *Cold Fear* verstärkt auf psychischen Druck. Der soll vor allem durch beklemmende Atmosphäre und gruselige Schauplätze erzeugt werden. Sie schlüpfen in die Rolle von Tom Hansen, einem Mitglied der Küstenwache. Während eines wütenden Sturms und schwer aufgebrachter See erhalten Sie die Order, einem russischen Walfänger zu Hilfe zu eilen, der scheinbar unkontrolliert umhertreibt. Sobald Sie das Schiff betreten, nimmt der Horror seinen Lauf. Neben dem schauerlichen Boot ist eine mysteriöse Ölplattform Schauplatz von *Cold Fear*. Hier schicken Sie neben fiesen menschlichen Gegnern auch angemoderte Zombies zurück in die Hölle. *Cold Fear* erscheint voraussichtlich im März 2005. RALPH WOLLNER
Info: www.coldfeargame.com



Mitmachen und abgreifen per SMS!



ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 18

Atari und PC ACTION schicken Sie in die Karibik. Und zwar mit *Sid Meier's Pirates!*. Neben zehn Spielen dieses Schmuckstücks können Sie auch gleich fünf mal die fette Collectors-Edition abgreifen. Dafür beantworten Sie einfach die Frage auf Seite 18 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 10" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 10 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari Karibik", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

NEOCRON 2

SEITE 49

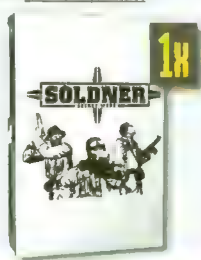
Sie wollen mithilfe von Jowood und PC ACTION nicht nur einen Alienware-PC abgreifen, sondern Ihre Zusatzchance nutzen und noch eines von zehn *Neocron 2*-Spielen abgreifen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 49 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 11" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 11 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Neocron 2", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

SÖLDNER RELOADED

SEITE 75

Jowood hat seinen Mehrspieler-Shooter *Söldner* aufpoliert (siehe Seite 58) und bringt deshalb die aufgebohrte Version unter dem Namen *Söldner Reloaded* erneut an den Start. In Zusammenarbeit mit PC ACTION verlosen die Österreicher zusätzlich einen krassen Spiele-PC. Wie Sie da rankommen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 75 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 12" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 12 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Söldner", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.





SHUTTLE SPIELER-TFT

SEITE 180

Röhrenmonitore sind hässlich und brauchen viel Platz. TFT-Bildschirme sind flach, schick und inzwischen ziemlich schnell und deshalb ideal auch für Zocker. So ein Ding verlosen jetzt Shuttle und PC ACTION. Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 180 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 13" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 13 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Shuttle-TFT", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 32

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 8" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 8 NfS Underground 2) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de



DARAUF WARTEST DU!

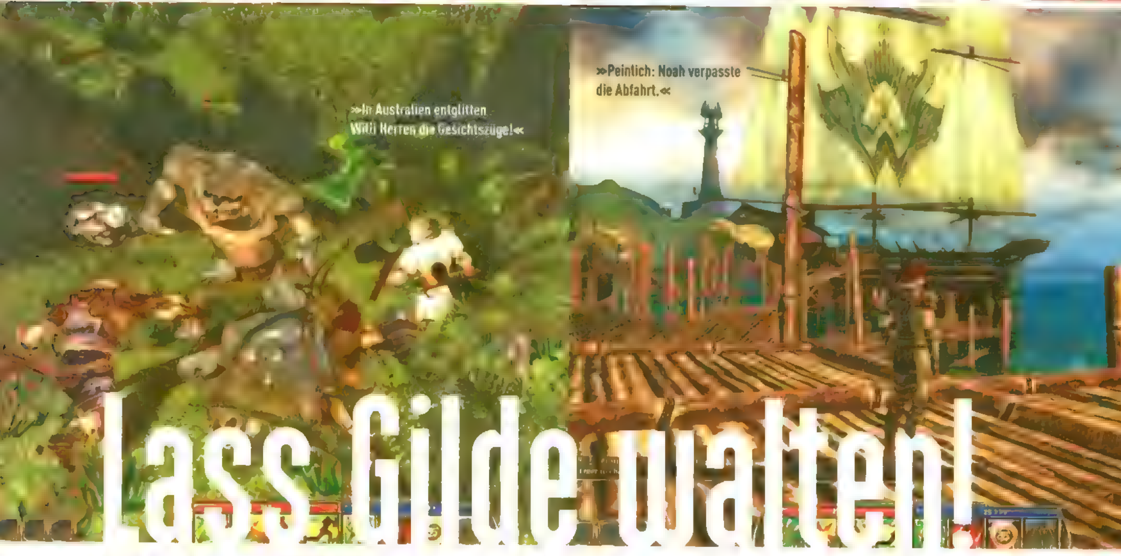
SEITE 39

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 9" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 9 Fear) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.



* € 0,49/SMS (ALLE NETZE! VODAFONE-D2-ANTEIL € 0,12); ** € 0,50/SMS; *** SFR 0,70/SMS

NET NEWS



»In Australien entglitten Willi Herren die Gesichtszüge!«

»Peinlich: Noah verpasste die Abfahrt.«

Lass Gilde walten!

Im Online-Rollenspiel GUILD WARS kommen Sie nur im Team weiter. Gemeinsam sind Sie stark und kämpfen in Gilden gegen Monster und rivalisierende Organisationen, die Ihnen ans Leder wollen. Auf in die Schlacht!

Online-Rollenspiel | Mit einem markerschutternden Schrei springt der zweikopfige, grausige Ettin hinter einer Biegung hervor. Schnell hechtet der Waldlaufer zur Seite, reißt seinen Bogen vom Rücken und lasst einen Pfeilhagel los. Wahrend ein Krieger auf das Ungetüm einprugelt, zaubert der Magier einen Feuersturm. Da wird der bösen Kreatur nicht nur warm ums Herz: Kurz darauf liegt sie tot am Boden. Die Priesterin heilt noch die Wunden der Guten, dann werden schon die erbeuteten Schatze aufgeteilt. So lauft die typische Begegnung mit einem Monster in gangigen Online-Rollenspielen ab. Auch in *Guild Wars* von Arenanet. Was ist also das Besondere an diesem Teil? Sobald das Spiel gestartet ist, merken Sie es: Die Steuerung ist völlig unkompliziert und das einfache Spielgeschehen zieht selbst Einsteiger schnell in die Fantasy-Welt. Schon nach wenigen Minuten erinnert der Titel an *Diablo* aus dem Hause Blizzard. Kein großes Wunder, werkeln doch Ex-Mitarbeiter dieser bekannten Spieleschmiede an *Guild Wars*. Sie benotigen zum Zocken praktisch nur die Maus. Ein Klick genugt, und Ihr Held wandert zur markierten Stelle, ein anderer zaubert machtige Feuerballe oder Blitze. Damit Sie Ihre hart verdienten Schatze fur sich behalten können, spielen die zahlreichen Aufträge in privaten Gebieten. Diese betreten Sie entweder allein oder mit Freunden. Von dem Moment an sind Sie ungestort und erforschen die detaillierte 3D-Landschaft aus der Verfolger- oder Ego-Perspektive. Doch wo Licht ist, gibt es auch Schatten. So konnten beinharte Fans von Hardcore-Online-Rollenspielen mude uber das Spielprinzip lächeln. Auch die Bewegungsfreiheit ist in *Guild Wars* eingeschränkt. Sie klappern fast nur vorgefertigte Pfade ab und vor Böschungen versperren unsichtbare Kraftfelder den Weg nach unten. Anfang 2005 soll das Online-Rollenspiel richtig auf Touren kommen.

ANDREAS BERTTTS

Info: www.guildwars.com

Fotos: Gerhard Liebel, F3



LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@email.de

„Deutschland nur auf dem vierten Platz im Medaillenspiegel der World Cyber Games? Hey, was soll's? Eine Titelverteidigung war schon immer schwer. Singapur 2005, wir kommen!"

Die fantastischen Bier

Auf der Multimedia-Messe FUNTEC zockte man auch ausgiebig. Doch diverse Mängel führten zu schlechter Laune unter den 85.0000 Besuchern. Bis die Veranstalter die Zapfhähne anwarfen ...

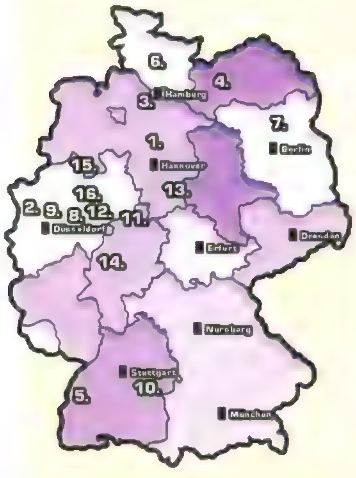
LAN-Party | Parallel zur Spiele- und Multimedia-Messe *Funtec* veranstaltete Gamer-Zone eine LAN-Party mit rund 600 Teilnehmern, eine der größten ihrer Art in Österreich. Geht es dabei sonst eher entspannt und gemütlich zu, waren die Wiener Messehallen Schauplatz für das bedeutendste Netzwerktreffen seit langer Zeit. 85.000 Besucher der *Funtec* hatten die Chance, den Zockern über die Schulter zu schauen oder selbst anzutreten. Die LAN-Party war allerdings kein wirkliches Vorzeigeobjekt: Verzögerungen beim Einlass, fehlerhaftes Intranet, unzureichende Security, lange Wartezeiten bei der Verpflegung und kaputte Beamer standen auf der Mängelliste. Darüber hinwegtrösten konnten die Weltpremiere von *Battlefield 2*, das Eröffnungsevent der Electronic Sports League und Netzstatt-Gaming-League-Turniere mit Preisen im Wert von 12.000 Euro. Nach dem Ausschank von Freibier für die Logenplätze besserte sich auch die Stimmung deutlich. Fazit: Zahlreiche Messebesucher sind auf den E-Sports-Geschmack gekommen, aber das Preis-Leistungs-Verhältnis war für die Teilnehmer bestenfalls ausreichend. FELIX LOHMEIER

Info: www.lanvegas.at



DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.		NGL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND							
1	Alpha Ochto	03.12.2004	29221 Celle	472	✗	✓	🟨	www.alpha-lanparty.de
2	cL3 featuring MCO	03.12.2004	47495 Rheinberg	1536	✗	✓	🟩	http://lan.com-on.org
3	C-MaxX VIII	03.12.2004	21244 Buchholz i.d.N.	440	✓	✓	🟨	www.c-maxx.net
4	Nclub Lanmasters 2K4	10.12.2004	19063 Schwerin	450	✓	✗	🟨	www.nclub-lanmasters.de
5	X-Mas Circus Infernus	17.12.2004	77767 Appenweier	333	✓	✗	🟨	www.circus-infernus.de
6	NorthCon Winter 2004	17.12.2004	24537 Neumünster	3150	✗	✓	🟩	www.northcon.de
7	Lan-4u 16	17.12.2004	16798 Fürstenberg	250	✓	✗	🟩	www.lan-4u.de
8	XS-LAN 17 X-MaS	17.12.2004	58644 Iserlohn	450	✓	✗	🟩	www.xslan.de
9	RealLan Project X	07.01.2005	45147 Essen	220	✓	✓	🟥	www.da-ruler-ev.de
10	Stauferland-Lan	07.01.2005	73084 Salach	240	✗	✓	🟩	www.stauferland-lan.de
11	The X-Treme LAN 8	07.01.2005	34359 Reinhardshagen	500	?	?	🟨	www.thexlan.de
12	Firetage unknown xp	14.01.2005	59457 Werl	300	✓	✗	🟩	www.firetage.de
13	LANarena 9	11.02.2005	38871 Ilsenburg	666	?	?	🟨	www.lanarena.de
14	Lan-Fact	11.02.2005	35398 Giessen	1000	?	?	🟩	www.lan-fact.com
15	The Summit IV	18.02.2005	49074 Osnabrück	1078	?	?	🟩	www.the-summit.de
16	LAN-Team Max 4	25.02.2005	59071 Hamm	400	?	?	🟩	www.lan-team.de
	ÖSTERREICH							
	TerraLan Version 3.0	26.11.2004	9122 St.Kanzian	200	✗	✓	🟨	www.terralan.at
	Heilige drei Camper 3	07.01.2005	4320 Perg	150	✗	✓	🟩	www.hl3camper.gnx.at
	SCHWEIZ							
	LANforce 7	17.12.2004	3000 Sumiswald (BE)	504	✗	✓	🟥	www.lanforce.ch
	chAosLAN	31.12.2004	6231 Schlierbach	120	✗	✓	🟩	www.chaoslan.ch
	CyberPl@y	18.02.2005	4900 Langenthal	120	✓	✗	🟩	www.cyberplay.ch



Zock around the Clock

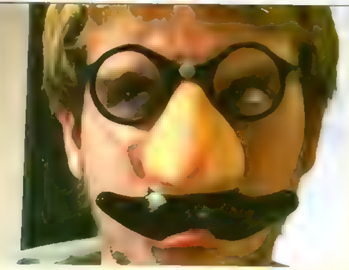
Auf der EVERQUEST FAN FAIRE kämpften 1.500 Spieler 24 Stunden lang

Online-Rollenspiel | Mississippi, Bourbon Street und die fünfte *Everquest Fan Faire* – in der alten Kolonialstadt New Orleans feierten mehr als 1.500 Fans Ende Oktober mit Entwicklern eine der größten Partys für Online-Rollenspieler. Bei der ersten *Everquest 2*-Weltmeisterschaft stritten rund 50 Teilnehmer um den heiß begehrten Alienware-PC. Den schnappte sich Level 16 Gnom-Zauberer „Omnni". Unser tapferer Landsmann „Psio" belegte Platz 6. Für den Notfall standen müden Kriegern übrigens Betten zur Verfügung, doch die blieben ungenutzt. Komisch, waren doch auch hübsche Frauen da ... VALENTIN RAHMEL

Info: http://everquest.station.sony.com/fanfaire

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER FRAU AM STEUER.



»Nie unerkannt: Jean Pütz.«

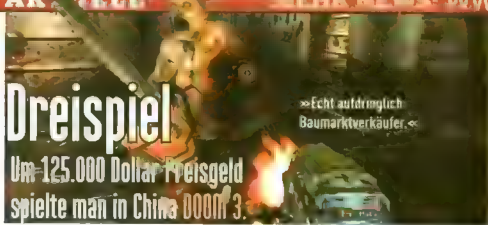
Spielt mit, Frauen!

Frauen können nicht Auto fahren. Ein oft benutztes Klischee. Aber steckt nicht hinter jedem Klischee auch immer ein Fünkchen Wahrheit? Es ist ja nicht so, dass irgendwann zwei Männer dastanden und sich sagten „Weißt du, was spaßig wäre? Wir erzählen einfach, dass Frauen nicht Auto fahren können. Ist das nicht unglaublich lustig?" Nein, dieses Vorurteil entstand, weil Menschen sich im Straßenverkehr über die langsamen Autos vor ihnen aufregten. Als man(n) die Karre dann überholt hatte, stellte sich heraus, dass ein Mensch am Steuer saß, der potenziell schwanger werden konnte. Natürlich stempeln mich Emanzen jetzt als altes chauvinistisches Machoschwein ab, was völliger Quatsch ist. So alt bin ich nämlich gar nicht. Wäre ich wirklich einen Frauenhasser, würde ich Sachen sagen wie: „Warum hat Gott die Frauen erschaffen? Weil Schafe kein Bier zapfen können!" Aber da ich nicht so denke, bringe ich solche Sprüche nie in der Öffentlichkeit. Im Gegenteil: Ich kämpfe für die Emanzipation! Mein Ziel ist die Einführung von großen E-Sports-Turnieren, an denen Frauen und Männer teilnehmen. Denn mal ehrlich, die physische Komponente bei Computerspielen ist wirklich zu vernachlässigen. Ein Chauvi würde sogar den Einwurf machen, dass bestimmte Frauen, wie zum Beispiel Pamela Anderson oder Jenna Jameson, sich mit „Headshots" besonders gut auskennen ... Ich will nur, dass Frauen und Männer endlich an einem Strang ziehen. Frauen dieser Welt, ihr stimmt mir sicher zu, dass ihr nicht weniger Orientierungssinn oder langsamere Reflexe als Männer habt, oder? Dann solltet ihr bei den kommenden Turnieren auch nicht mehr an „Female-Only"-Gefechten teilnehmen, sondern mit den großen Jungs spielen!





Hat was:
Hat mehr:*
*Die Sondereditionen von Deep Silver – mit satten Extras für noch mehr Spielspaß.
X² - Collector's Box
Das beste Weltraumspiel aller Zeiten
DVD mit über 5 Stunden Videomaterial
Singles - Extended Version
PC CD-ROM
Singles
flirt up your life!
Wildlife Park - Gold Edition
Die Zoo-Simulation für Tierliebhaber
Vollversion Wildlife Park
Add-on Wildlife Park Wild Creatures
Chrome - Gold Edition
SciFi Shooter mit großem Fahrzeugpark
Mehr Fahrzeuge & Maps
Editor-Video & Mousepad
Soundtrack Audio CD
82%
10/03
X²
www.DEEP SILVER.com



E-Sport | Die chinesische Mauer, Weltkulturerbe und achtes Weltwunder, war Schauplatz für den Schlagabtausch zwischen Jonathan „Fatal1ty" Wendel und den vier besten chinesischen *Doom-3*-Spielern. Unerwartet bezwang der Einheimische Meng „Rocketboy" Yang Herrn Wendel deutlich mit 26:5 und kassierte dafür 125.000 $ Preisgeld. Veranstalter ABIT nahm prompt den „Raketenjungen" ebenfalls unter Vertrag. Beide Stars werben jetzt für die neue Fatal1ty-Produktpalette. Toll, was? FELIX LOHMEIER

Info: www.fatal1tyshootout.com



Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine **VIRENFREIE** Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

E-SPORTS MAGAZIN

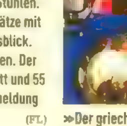
E-Sports | Das *E-Sports Magazine* (*eMAG*) erscheint jeden ersten Mittwoch im Monat mit ausführlichen Berichten aus dem E-Sports-Bereich. Das Gemeinschaftsprojekt der Szene beleuchtet Hintergründe und stellt engagierte Zocker vor. Derzeit gibt es das *eMAG* exklusiv im Internet zu lesen, doch die Herausgeber wollen in nicht allzu ferner Zukunft eine Printversion an den Kiosk bringen. Dank großartiger ehrenamtlicher Mitarbeit ist das Magazin jeweils rund 70 Seiten stark. Die siebte Ausgabe kommt am 1. Dezember heraus. (FL)



Info: www.en-emag.de

THE SUMMIT

LAN-Party | Hier trifft sich die Oberklasse der Szene: Zur vierten Ausgabe von *The Summit* lädt Veranstalter innovaLAN 1.078 anspruchsvolle Zocker in die Stadthalle Osnabrück. Vom 18. bis 20. Februar 2005 verwöhnt man die Teilnehmer – für eine LAN-Party nicht eben typisch – mit edlen Speisen, Parkettfußboden und gepolsterten Stühlen. In der ersten Klasse gibt es Logenplätze mit extra viel Platz und besonderem Ausblick. Die Veranstaltung ist frei ab 18 Jahren. Der Eintritt kostet 35 Euro für das Parkett und 55 Euro für die Loge. Eine schnelle Anmeldung ist erforderlich. (FL)


»Der griechische Gott Hodin.«

Info: www.the-summit.de

TWILIGHT WAR

Online-Rollenspiel | Mit *Twilight War* soll ein weiteres Ego-Shooter-Online-Rollenspiel (*Neocron 2, Face of Mankind*) erscheinen. Entwickler Smiling Gator nutzt Valves *Source*-Engine, um dem Titel größtmöglichen Realismus einzuhauchen. Schauplatz ist die Erde, doch die Dominanz der Menschen ist Geschichte, denn die außerirdischen Skel erheben Anspruch auf den Himmelskörper. Ein Krieg entbrennt, der sogar die Polarkappen zum Schmelzen bringt und unseren Planeten verwüstet. (VR)


»Drohende Rad: Maren Gilzer.«

Info: www.twilightwar.com

GAMESDYNAMITE

Vermischtes | Immer mehr Leute tun es zu mehreren und öffentlich: Wer sich über Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) informieren will, findet auf www.gamesdynamite.de eine neue Infoquelle. Es geht hier nicht nur um die üblichen Titel wie *World of Warcraft* und *Everquest 2*, sondern auch um die stets beliebter werdenden Browser-Games wie *X-Wars.de*, *SpaceAssault.de* oder *OGame.de*. Dazu benötigen Sie nur einen Internet-Browser. (AL)

Info: www.gamesdynamite.de



Auswertung:

LESERBRIEFE

Dumm und dümmer

Heft 4 nach dem Weggang von Herrn Fränkel, Amerika hat gewählt. Unser Leben wird weiter von einem Despoten bestimmt. Ein Mann, der sich in seiner Jugend das Gehirn rausgekokst hat und seitdem nach der Weltherrschaft strebt. Und wir können nichts dagegen tun! Christian Bigge sitzt wie angewachsen in seinem Chefredakteurssessel – wo soll das nur enden?

HESSE: Schitschwischkodings! Haben Sie's schon gehört?

CISZEWSKI: Was denn, Hesse? Wie Ihr Kopf oben gegen den Türrahmen geschlagen ist?

HESSE: Sehr witzig, Kollege. Nein, ich meine, dass unser aller Freund und Wohltäter, George „Dabbelju" Bush, weitere vier Jahre die Welt vor dem Terror beschützt.

CISZEWSKI: Hurra! Das ist ja hervorragend, Hesse. Ich hätte ihn auch gewählt, wenn ich eine lebensbedrohliche Krankheit und nur noch zwei Wochen zu leben hätte.

HESSE: Sparen Sie sich Ihren Zynismus, Tschiffdahinkowitz. Herr Wollner hat mit seiner verschleppten Nervenentzündung im Genick schon genug zu kämpfen.

CISZEWSKI: Das ist doch harmlos. Bei Ihnen zu Hause werden ohne Ihr Wissen gezielt Polizisten erschossen, Frauen verstümmelt und Rentner mit Knüppeln erschlagen.

HESSE: Davon hatte ich ja keine Ahnung.

CISZEWSKI: Nun, das passiert auch relativ unauffällig auf einem kleinen Bildschirm im Kinderzimmer. Das behauptete das ZDF in der Sendung Frontal 21 vom 9. November.

HESSE: Gut, dass Sie mich erinnern. Ich muss noch einen kleinen Bildschirm für den Nachwuchs von Kollege Bertits besorgen ...

Gute Besserung wünschen
Lukasz „Kalashnikov" Ciszewski &
Joachim „Zielfernrohr" Hesse



Und das geschah vergangenen Monat ...

WOCHENSCHAU

Hallo PC ACTION, ich hatte eine echt beschissene Woche! Montag: Ein Virus machte mir das Installieren von Programmen unmöglich und das Internet zickte auch rum. Dienstag: Ich deinstallierte das Service Pack 2 und danach bootete Windows nicht mehr, musste Windows neu installieren. [...] Mittwoch: Habe mich ein bisschen doof angestellt und wurde vom Oberlehrling zusammengeschissen. Donnerstag: Der größte Verlust ever. Nach einer Download-Nacht ist meine ca. zwei Wochen alte 200-GB-Festplatte verreckt [...] Verluste: 160 GB Daten, darunter meine geliebte Pornosammlung *heul* [...] Freitag: Meine Alte (Mutter) will wissen, wann ihre verfickten Filzstempel fertig sind (als ob ich nicht genug Probleme hätte). Samstag: Ständig zickte mein PC rum und nichts funktionierte mehr, braucht ewig zum Booten und nervt nur. Sonntag: Ich schreibe eine Mail an PC ACTION und hoffe, dass sie mir das coole Counter-Strike:-Source-Poster schicken und ich wieder mal was anderes als Stress und Ärger habe.

DANIEL SPYCHER, PER E-MAIL

Nein. Bringst du dich jetzt bitte um?

BILLIG!

Hi, euer Magazin ist teuer und der eine – wie heißt er nochmal – ist ein Angeber!

JOHN DOGAN, PER E-MAIL

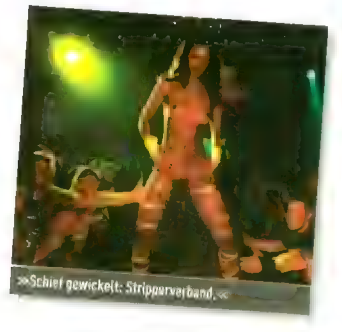
John, John.

ERSTTÄTER

*Hallo, ich habe nicht viel Zeit. Wenn sie herausfinden, dass ich Kontakt zur Außenwelt aufnehme, bringen sie mich um. Ich bin gestern 20 geworden und wohne, da im Studentenstatus, immer noch zu Hause. Meine Eltern knechten mich mit Arbeiten im Haushalt und nahezu täglichem gemeinsamem Mittagessen. Und als wenn das nicht schon genug wäre ... Stellen Sie sich nur das größte Problem vor: Meine Eltern sind fast immer zu Hause. Ich kann unmöglich Weibchen in die Höhle meiner Eltern einladen. Stellen Sie sich das nur vor: *DingDong* „Ich geh schon Ma ...*klick ‚Hallo?' *... zu spät." „Sohn? Hier ist ein Weibchen für dich an der Tür. Kommt doch beide ins Wohnzimmer und trinkt einen Kaffee mit uns." In diesem Moment frieren wir die Situation ein: Soll ich meinen Eltern etwa sagen: „Eltern? Wir wollten eigentlich nur poppen." Und wie soll ich bitte getrost poppen, mit dem Wissen, dass meine Eltern nebenan Kaffee trinken? Was soll nur aus mir werden? Ich habe ja keine Chance, die Wohnung zu verlassen. Sobald ich raus will, kommt die Frage: „Wo gehst du hin, Sohn?" Und das ist eine Fangfrage!!! Sie ist unmöglich zu beantworten, ohne irgendeinen Verdacht auf mich zu ziehen. Genauso wie Fragen aus Kinder-Quizshows für euch unbeantwortbar sind. Und so bin ich gezwungen, in der Wohnung zu bleiben. Muss ich ewig so weiterleben? NEIN! Nicht, wenn Sie mir das Counter-Strike:-Source-Poster schicken, mit dem ich das Loch abdecken könnte, das ich in die Wand löffeln werde, um hier endlich ungestört ein- und ausgehen zu können. Also, zeigen Sie Herz und schicken Sie mir dieses Poster. [...]*

CHRISTIAN THEEL, BERLIN

Christian, du bekommst das Poster. Trotzdem ein kleiner Tipp für die Zukunft: Lock nicht immer nur obdachlose Frauen in dein Zimmer, dann könntet ihr auch bei ihr eure Sexualität entdecken.



»Schief gewickelt: Stripperverband.«

VORSICHT BISSIGE REDAKTEURE

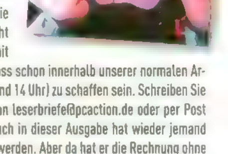
LUFT UND LIEBE

[...] Was haltet ihr davon: Wetten, dass ihr es nicht schafft, eine Ausgabe lang Artikel zu schreiben, die nicht in irgendeiner Weise auf eure Freundinnen/Frauen anspielen? Was soll das überhaupt? Wollt ihr euren weniger alten bzw. pubertierenden Lesern etwas beweisen, weil ihr ihnen voraus seid und tatsächlich schon einmal Sex hattet und diese dann voller Ehrfurcht zu euch aufblicken? Okay, auch wenn die meisten von euch aussehen wie 99 Prozent meiner Mitstudenten aus dem Fach Informatik, die nur vom Hörensagen her wissen, dass es Frauen auch in der Wirklichkeit gibt! ICH GLAUBE ES! [...]

ROBIN H. PER E-MAIL

Sehr gut! Ansonsten hätten wir aus Marcs Freundin die Luft rausgelassen und sie dir als Beweis gern mal zuschicken können.

PC ACTION BRINGT'S



»Auch bei Türken beliebt: Glasnudeln al dente.«

WIR BRAUCHEN SIE! SOFORT!

Jeden Monat erfüllen wir per Video in PC-ACTION-TV Ihre Wettvorschläge. Damit das so bleibt, müssen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Mit was können Sie uns herausfordern? Sie glauben, wir würden Sie nicht zu Hause besuchen? Okay, damit haben Sie Recht. Die Sache muss schon innerhalb unserer normalen Arbeitszeiten (also zwischen 13 und 14 Uhr) zu schaffen sein. Schreiben Sie uns Ihre Vorschläge per Mail an leserbriefe@pcaction.de oder per Post an die Redaktionsanschrift. Auch in dieser Ausgabe hat wieder jemand gedacht, er könnte Wettkönig werden. Aber da hat er die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Von wegen ein paar lächerliche Mauspads kriegen wir nicht kaputt ...

AUF DVD
PC ACTION TV

REDAKTEURE AM PRANGER

Moin, es ist meine erste Mail an euch und dann gleich eine Prangermail. Es scheint, also ob sich der Neue mit dem unaussprechlichen Namen Lukasz Ciszewski richtig gut bei euch eingelebt hat. Anders ist es nicht zu erklären, dass der Depp schon zum 2. Mal bei der Erstellung eines Kastens geschlampt hat. Auf Seite 87 steht im Kasten „Per Getier", dass Luke ein Vieh aus dem „Imperium schlägt zurück" aufschlitzt, um sich zu wärmen. Ich habe die betreffende Szene zehnmal nacheinander angeschaut und bin zu dem Schluss gekommen, dass Lukasz wieder Mist gebaut hat. Ich bin zwar ein großer Fan von Luke, und den Leuchtdildo kann er sicherlich mit großem Geschick führen, doch war es Han Solo, der das arme Tier aufschlitzt. Na ja, ich kann es Lukasz nicht verübeln. Zwei Menschen zu unterscheiden kann so schwer sein. Die Strafe muss dennoch hart ausfallen. [...]

ANTON ROMANYUK, PER E-MAIL

Frevel! Das kommt davon, wenn man nur die billig übersetzten, polnischen Raubkopien dieses Meisterwerks kennt. Für solche Verfehlungen wäre **Herr C.** auf anderen Planeten bereits vor Jahren zum Tode verurteilt worden. Die Szene 100 Mal anzusehen wäre ja quasi eine Belohnung. Sadistisch wie wir sind, haben wir uns für das Früchtchen etwas wesentlich Perfideres einfallen lassen. Herr Ciszewski musste Hundert mal hintereinander ein Bild seines Gesichts ansehen. Jetzt ist er blind und wartet darauf, dass sein Augenlicht zurückkehrt.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Hansgeorg Hafner	Unser Layouter ist ein echtes Mathegenie! Beim Test zu *Tribes: Vengeance* auf Seite 98 verhaute er im Vergleichskasten die Spielelement-Leiste zu *UT 2004*. Herr Hafner dachte wohl, 15 + 95 + 5 würde 100 ergeben. Knapp vorbei! Als Züchtigungsmaßnahme musste „HG" das verfaulte Wasser trinken, das sich in seiner Redaktionspflanze gesammelt hatte und die Luft mit einem furzig-stinkenden Geruch versah. Prost!	Dominik Krümpelmann, Clemens V. Borch u. a.
Rebecca Ritter	Typisch Frau! Ebenfalls mit überragenden Mathekenntnissen gesegnet, schrieb Frau Ritter, dass die Siegprämie für *NfS Underground* 25.000 Dollar betrug. Leider war dies nicht sehr richtig. Korrekt wären „20 Riesen" gewesen, wie uns Petze Lisa Brack berichtete. Dafür durfte unsere Redaktionsamazone mal einen Tag nicht den Boden putzen, sondern die Fußnägel von sämtlichen Redakteuren schneiden. Guten Appetit!	Lisa Brack

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

Platz	Tendenz	(Vormonat)	Spiel	Hersteller
1	Λ	(NEU)	CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE	Infinity Ward
2	Λ	(8)	DIE SIMS 2	EA Games
3		(3)	FAR CRY	Crytek
4	V	(1)	DOOM 3	id Software
5	Λ	(6)	GOTHIC 2	Piranha Bytes
6	Λ	(19)	ROME: TOTAL WAR	Creative Assembly
7	Λ	(17)	STAR WARS BATTLEFRONT	Pandemic Studios
8	V	(7)	BATTLEFIELD VIETNAM	Digital Illusions
9	Λ	(18)	DIABLO 2	Blizzard Entertaiment
10	V	(9)	WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	Relic Entertainment
11	V	(10)	GTA VICE CITY	Rockstar Games
12	Λ	(13)	BATTLEFIELD 1942	Digital Illusions
13	Λ	(16)	CODENAME: PANZERS - PHASE ONE	Stormregion
14	V	(5)	COUNTER-STRIKE SOURCE	Valve
15	V	(14)	SACRED	Ascaron
16	V	(15)	SPELLFORCE	Phenomic
17	V	(11)	WARCRAFT 3	Blizzard Entertainment
18	Λ	(NEU)	FUSSBALLMANAGER 2005	Electronic Arts
19	Λ	(20)	UNREAL TOURNAMENT 2004	Epic Games
20	Λ	(NEU)	COLIN MCRAE RALLY 2005	Codemasters

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie eine SMS mit dem Schlusselwort „PCA 8" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 8 Pac-Man) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (Österreich) oder 9292 *** (Schweiz).

Sie konnen auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION • Kennwort: „Die zock ich am liebsten!" • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Furth oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* 0.49 EUR/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** 0,50 EUR/SMS; *** 0,70 SFR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen

RECHTSCHREIBREFORM



Dieses Bild aus Vampire erinnert uns an jemanden. Merkwürdig ...

Seas es Redis. Es hobts jo nu nia an Briaf in am gscheidn Dialekt griagt, jetzt ho i ma docht, des Thema muas a amoi entjungfert wean. Es hats geiligst. Losts eich nix sogn, eichane Büduntaschriftn han genial. Damit ma so fü Scheiß auf oamoi zomschreibt muas ma foa lauta Bledheit scho wida gscheit sei. Ajo: HARALD DU SCHIACHE SAU, KIM ZRUCK, DA HESSE UND DA UNAUSSPRECHLICHE KINAN DES NET AMOI HOIB SO GUAD WIE DU!!! Oan Gfoin kinats ma owa scho doa. Es mochts kane Österreichawitze mea. Pfiat eich. PS: Wans es mein Leserbrief obdruckts hau i foa lauta Freid auf mei Tastatua. Schickts ma bitte de Surfingtastatua ois Easotz.

ANDRÉ KORPERT ÖSTERREICH

André, deine Tastatur hat einen Defekt.

QUADRATSCHÄDEL

Hallo, ihr schreibt in eure Zeitschrift, dass Wollner seit HL2 nur halbe Sachen macht. Wieso halbe, wenn die Hälfte² das Ganze ergibt ?

VITALIY EYLIN, PER E-MAIL

$0{,}5^2 = 1$? Das ist Mathe, oder?

WIR WOLLEN DIE WENDE!

Ey, ihr Penner! Ich mein, ich finde eure Zeitschrift echt gut, aber langsam fühl ich mich echt verarscht. Ich habe jetzt nach einem Jahr PCA-Pause [...] schon dreimal wieder euer Zeug gekauft und ich hatte NIE das auf den Ab-16-DVDs, was vorgegeben war. [...] Na ja, wie soll ich erwarten, dass die DVDs komplett sind? ABER: ICH HAB NUR 3 VERDAMMTE VIDEOS AUF MEINER DVD. Was steht da? PC-ACTION-TV: 23 Videos. HAHA! Wallpapers? Wo? Dreimal habe ich vergeblich nach Videos gesucht, die auf der DVD zu sein vorgegeben waren. NIE WAS GEFUNDEN! Also: Ich verlange, dass ihr mir zumindest die KOMPLETTEN DVDs der letz-



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Betreff: Clever&Smart-Test in Ausgabe 12/04. Hi, ich will ja nicht klugscheißen, aber das ist nicht der erste PC-Auftritt der beiden Comic-Agenten. 1987 gab's schon mal ein Spiel auf dem C64.

SIMON BIEDERMANN PER E-MAIL

Tust du aber. Der C64 ist ein Heimcomputer und kein PC. Außerdem gab es das Spiel auch für Amiga, Atari ST und Amstrad. Herr Brehme, der Depp, hat trotzdem keinen Plan. Denn sein *Clever & Smart* ist bereits der neunte Teil der PC-Serie: Die acht Vorganger erschienen nur in Spanien.

[...] Man ahnt ja, dass ihr alle ein bisschen doof seid, aber so doof, das hätt ich ja nicht gedacht! Guckt euch mal die Ausgabe 12/2004 auf Seite 75 an! Naaa? Seht ihr, was ich meine? Nein? Mhhhm, dann guckt euch mal den Kommentar von eurem Redakteur Wollner an! Naaa, jetzt gesehen? Neuerdings heißt er also VALPH ja? Wow ich bin verblüfft! Seid ihr wirklich so dumm, dass ihr nicht mal eure eigenen Namen schreiben könnt? [...]

SEBASTIAN SEIFFERTH PER E-MAIL

Hallo Sebastian! Valph ist ein Wortspiel, weil der Entwickler von *Half-Life 2* sich Valve nennt. Verstehst du? Ralph + Valve= Valph. Hahahahaha. Oh Mann!

ten drei Ausgaben schickt. Ich finde, das ist das Mindeste, was ihr tun könnt! P.S.: Nein, ich komme nicht aus Österreich und kann Inhaltsangaben lesen.

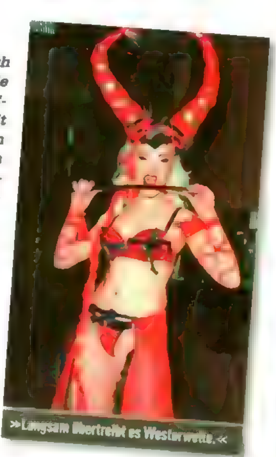
NIKO SEIFERT, NIENBORSTEL

Selbst Osterreicher können ihre DVD wenden, Niko.

ZAHLTAG

Tach. Ich wollte eigentlich nur sagen, dass ihr die geilste und lustigste PC-Zeitschrift auf der Welt seid. Auch euer Aussehen ist nicht zu übertreffen [...] Und die Leute, die sagen, eure Bildunterschriften währen NICHT LUSTIG, haben kein Humor (na ja, manche sind auch schlecht). Jetzt denkt ihr sicher „wer so gut schleimen kann, hat was verdient" [...]

CHRIS KUKAWKA, PER E MAIL



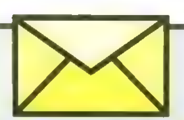
»Langsam übertreibt es Westerwelle.«

Stimmt, Chris. Du verdienst eine ordentliche Tracht Prugel.

EPILOG

Lukasz Ciszewski: Sie, Hesse, schauen Sie mal! Hier hat jemand meinen Namen am Ende falsch geschrieben: „Lukaß". Joachim Hesse: Wieso? Stimmt doch? Dein Vorname schreibt sich doch mit „sz".

LESERBRIEF DES MONATS




» Endlich gefunden: die Achsel des Bösen «

Verehrte Freunde von Qualitätsleserbriefen,

Ich schreibe euch heute, da ich nach halbjährigem, eingehendem Studium des Spielezeitschriftenmarktes nun endgültig begründen kann, warum sich die PC ACTION auf konstant niedrigem Niveau mit unterdurchschnittlich niedrigen Leserzahlen und höchst eingeschränkten Reichweiten (nur) innerhalb so genannter „Randgruppen" plagen muss.

Die alleinige Hauptschuld an diesem Desaster hat eine Person zu tragen, namentlich Hr. Christian Bigge – auch bekannt als „Der Chefredakteur". Als Gründe hierfür sind zu nennen:

1. Hr. Bigge nutzt die Mitarbeiterfluktuation nicht zum Wohle des Unternehmens und ersetzt abgehende Redakteure mit billigen, aber ungeeigneten Schreibkräften z. B. aus Polen. Es wäre dringend an der Zeit, hochperformante Redakteure mit glühendem Tatendrang einzustellen, deren Schreibstil nicht von elfjährigen altersschwachen Primaten nachgeäfft werden kann.

2. Hr. Bigge verpasst nicht nur die Möglichkeit, den ebenso ungebildeten wie unbeliebten Quoten-Osmanen endgültig aus dem Redaktionsteam zu befördern, nein schlimmer noch: Er stellt ihn nach dessen freiwilligem Abgang wieder ein! Natürlich ohne Veröffentlichung irgendwelcher Begründungen, Entschuldigungen oder sonstiger relevanter Fakten. Bleibt nur eine Vermutung mit bitterem Beigeschmack: Besitzt die Döner-Mafia belastendes Material über Hrn. Bigge?

3. Hr. Bigge hat auch nicht die geringste Ahnung von den Aktivitäten seiner Mitarbeiter, lt. mir zugetragenen, vertraulichen Informationen hält sich z. B. Hr. Lehnhart oft in den USA auf und ist deswegen bei vielen Redaktionssitzungen nicht anwesend. Alleine dies wäre Grund genug, diesen „Gaudimax" aus dem Team zu entfernen. Noch schlimmer finde ich aber die Tatsache, dass ebendieser Mitarbeiter in konkurrierenden Magazinen Beiträge veröffentlicht, z. B. in der PC Games. Ich vermute, dass diese Artikel, die noch dazu meist auch höheren Qualitätsansprüchen genügen, in der Arbeitszeit für PC ACTION erstellt werden! Also noch ein Kündigungsgrund – und ich bedaure es sehr, dass ich es sein muss, der diese Fakten aufzeigt. Was die restlichen Mitarbeiter der Redaktion sonst noch so zulasten der PC ACTION treiben, möchte ich an dieser Stelle ausklammern und überlasse die Aufdeckung anderen.

4. Hr. Bigge hat auch scheinbar grundlegende publizistische Prinzipien noch immer nicht verstanden – zumindest was Inhalte & Co. betrifft. In einer Zeitschrift, die sich „PC ACTION" nennt, hat ein Test z. B. von „Myst 4: Revelation" nichts verloren! Worin soll beim Betrachten von Renderbildern oder beim Herumfrickeln von irgendwelchen Kombinationsrätseln die Action liegen? Die Inhalte Ihres Magazins müssen in Zukunft einer beinharten Überprüfung unterzogen werden, damit solche Anti-Action-Games keinen teuren Platz im Heft verbrauchen; der Platz wäre z. B. mit der Abbildung von pornographischen, sexistischen Bildern oder Witzen (siehe einschlägige Magazine) weit besser genutzt!

5. Dass Hr. Bigge abgesehen davon null Ahnung von der Materie bei Spieletests hat, zeigt er z. B. beim Fussballmanager 2005, indem er den BVB auswählt, wo doch im Fussballmanger 2005 so viele hervorragende Teams zur Auswahl stehen. Dies ist ein unverzeihlicher Fehler und sollte von der Redaktion bestraft werden; am besten indem er zehn komplette Saisons mit einer Frauenfußballmanschaft durchspielen muss. Und zwar nicht nur den FM 2005, sondern auch NHL 2005, NBA Live 2005, Madden 2005 und FIFA 2005. Dies sollte Strafe genug sein.

Als Experte empfehle ich also der Geschäftsführung dringend, Hrn. Bigge umgehend von sämtlichen Verantwortungen zu entbinden und ihn seiner gerechten Strafe – der Entlassung – zuzuführen. Vielleicht kann man ja durch den ausreichenden Einsatz von liquiden Mitteln einen fähigen Chefredakteur – oder wie von mir favorisiert einer Chefredakteurin vom Format einer Fr. Fröhlich – einkaufen, der/die in dem Sauhaufen PC ACTION einmal ordentlich aufräumt und die Zeitschrift ihrer eigentlichen Bestimmung, dem Test von PC-ACTION-Titeln, zuführt. [...]

MICHAEL ZIEGLER, PER E-MAIL

Wir geben dir vollkommen Recht, Michael. Das Problem ist, dass kein fähiger Chefredakteur so blöd wäre, bei uns anzuheuern.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

- Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700, computec.abo@pvz.de).
- Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at)
- die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 200 und DVD-Papphülle).
- eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 200 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

T-SHIRT „JACKIE CHAN ADVENTURES"
(in Sushi-Box, inklusive Glückskeks!)

SCHLÜSSELANHÄNGER „DREAMCATCHER"
(zum um den Hals hängen!)

FEUERWEHRAUTO „FIRE DEPARTMENT 2"
(sogar Ahmet hatte Spaß dran!)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Christian Theel, Berlin (Poster „Counter-Strike"), **Jonas Nolte, Eschwege** (Anhänger „Codemasters"), **Friedrich Horn, Berlin** (Schal „Club Football")

Rasante Abo-Prämien!





Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

Need for Speed Underground 2
Der Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels entführt den Spieler wieder in die aufregende Welt der Tuner-Szene. Das Spiel ist in einer großen, frei zugänglichen Stadt mit fünf verschiedenen und miteinander verbundenen Stadtteilen angesiedelt. Während der Spieler die Stadt erkundet, trifft er auf rivalisierende Fahrer, die ihm die Underground-Welt näher bringen und ihn zu den coolsten Renn-Treffpunkten der Stadt führen.
Prämien-Nr.: 002575

Die Siedler: Das Erbe der Könige
Der Spieler taucht in eine hochdetailliert dargestellte Welt des späten Mittelalters ein, die ihm einen einzigartigen Mix aus Echtzeitstrategie und Simulations-Gameplay offenbahrt. Ziel ist es, eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen und neue Bewohner für seine Siedlung zu gewinnen, neue Technologien zu erforschen und sich gegen angreifende Feinde zur Wehr zu setzen. Release-Termin: 25.11.2004
Prämien-Nr.: 002602

Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
In einem Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative erleben Sie die Massenschlachten und Belagerungen der *Herr-der-Ringe*-Filme in nie gekannter Intensität. Begleiten Sie Arragon, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn riesige Ents auf Hunderte von Orks treffen. Erscheinungsdatum: 9.12.2004.
Prämien-Nr.: 00002545

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451 - 4906770

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.), Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.), Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.), Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse (Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

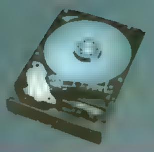
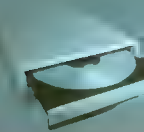
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

ALTERNATE

HARDWARE • SOFTWARE • ENTERTAINMENT

MAINBOARDS

[illegible]	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4A+	S, L A / K7[illegible]	D	31,-
K7S41GX	µATX, S, V, L A	D	37,-
P4i45E R3.0	4 / i 845P	D	36,-

GIGABYTE	Sockel / Chip	RAM	€
7N-RZ	S, L A / nForce2	D	49,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R A / nForce2	D	99,-
K8VT800	S, L, sA 754 / K8T800	D	74,-
K8NS Ultra-939	S, GL, F, sA 939 / nF3 Ultra	D	119,-
6VTXE-A	S	D	89,-
8IPE1000-G	S, GL 478 / i 865PE	D	77,-
8IPE775-G	S, GL 775 / i 865PE	D	89,-

VIA	Sockel / Chip	RAM	€
M10000EA (Athlon 533 MHz CPU)	M-ITX	CLE266	119,-
PD10000 (VIA C3 Nehemiah 1 GHz CPU)	M-ITX, S, V, L	CLE266 D	169,-
MII12000 (VIA Nehemiah 1,2 GHz CPU)	M-ITX, S, V, L, F	CLE266 D	209,-
P4 45PE R3.0	478 / i 845PE	D	44,-

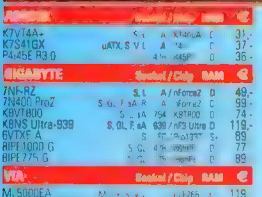
MSI	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta-LSR	S, L, sA A / nForce2	D	64,-
K8T Neo FIS2R	S, GL, F, sA 754 / K8T800	D	104,-
K8N Neo Platinum	S, GL, F, sA 754 / nF3 250	D	109,-
K8N Neo2-FIR	S, GL, F, sA 939 / K8T800P	D	109,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA 939 / nF3 Ultra	D	139,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F, sA 478 / 865PE	D	87,-
915P Neo2 Platinum	S, GL, F, sA, R 775 / i 915P	D2	144,-

ASUS	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA A / nForce2	D	94,-
K8N	S, L, sA 754 / nF3-250	D+	89,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA 754 / nF3-250	D+	119,-
P4P800 SE	S, GL, sA 478 / 865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA 478 / 875P	D+	174,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R 775 / i 915P	D2	189,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R 775 / i 925X	D2	239,-

Sockel 754 Mainboard

DFI LANparty UT

- NVIDIA nForce3-250Gb
- 3x DDR-RAM
- 2x U-133 RAID, 4x S-ATA RAID
- AGP 8x, 5x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound
- UV aktive Bauteile



09/2004 editors choice

DFI

99,-

ECS ELITEGROUP	Sockel / Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 6	S, L A / KT333	D	33,-
KT600-A	S, L A / KT600	D	42,-
741GX-M	µATX, S, V, L A / 741GX	D	42,-
PM800-M2	µATX, S, V, L, sA 478 / PM800	D	47,-

Diverse	Sockel / Chip	RAM	€
ABIT NF7	S, L A / nForce2	D	62,-
ABIT AV8 v1.5	S, G, F, sA 939 / K8T800P	D	114,-
SHUTTLE AN51R	S, GL, F, sA 754 / nF3-250	D	114,-

Verwendbaren Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual-CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit-LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	400 128	74,-	77,-
2,60 GHz	400 128		89,-
2,80 GHz	400 128		119,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		84,-
330	2,66	533	256	77,-	89,-
335	2,80	533	256		114,-

Pentium® 4 (So478)	FSB	Cache	tray	boxed
2,80 GHz Northwood	800	512	187,-	199,-
2,80 GHz Prescott	800	1.024	184,-	189,-
3,00 GHz Northwood	800	512	189,-	199,-
3,00 GHz Prescott	800	1.024	184,-	194,-
3,20 GHz Northwood	800	512	229,-	249,-
3,20 GHz Prescott	800	1.024	224,-	229,-
3,40 GHz Northwood	800	512		329,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		174,-
530	3,00	800	1.024		189,-
540	3,20	800	1.024		229,-
550	3,40	800	1.024		284,-
560	3,60	800	1.024		429,-

AMD

Sempron™ (SoA)	GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	1,66	333	256	57,-	64,-
2500+	1,75	333	256	66,-	79,-
2600+	1,83	333	256	77,-	89,-
2800+	2,00	333	256	104,-	114,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2200+	Thoroughbred	1,80	266	256	67,-	79,-
2400+	Thoroughbred	2,00	266	256	82,-	97,-
2600+	Barton	1,91	333	512	109,-	119,-
3000+	Barton	2,10	400	512	159,-	
3200+	Barton	2,20	400	512	199,-	209,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512	139,-	149,-
3000+	Newcastle	2,00	800	512	154,-	174,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	189,-	204,-
3400+	Clawhammer	2,20	800	1.024	234,-	244,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512		184,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		219,-
3500+	Newcastle	2,20	1.000	512		294,-
3800+	Newcastle	2,40	1.000	512		649,-
FX-53	Clawhammer	2,40	1.000	1.024		849,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	333	100,-	96,-
DDR	512 MB	400 333	104,-	100,-
DDR	1,0 GB	333	189,-	234,-
DDR	1,0 GB	400 333	194,-	244,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-222	149,-	144,-

PQI Turbo		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 CL 3	104,-	99,-
DDR	512 MB	400 CL2 336	119,-	114,-
DDR	512 MB	400 CL2 326	129,-	124,-
DDR	512 MB	400 CL2 225	159,-	154,-

CORSAIR ValueSelect			Kit	Single
DDR	512 MB	400	98,-	96,-
DDR	512 MB	400 CL2,5	104,-	102,-
DDR	1,0 GB		189,-	224,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333 CL2,5	89,-	86,-
DDR	512 MB	400 CL3	94,-	90,-
DDR	1,0 GB	333 CL2,5	169,-	199,-
DDR	1,0 GB	400	179,-	209,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 CL2,5	89,-	89,-
DDR	512 MB	400 233	124,-	114,-

Single: Preis für ein Speichermodul
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA Chipsatz

ASUS	MB / Chip	€
V9999GT TD	[illegible]	319,-
V9999GE TD	AGP [illegible]	409,-

MSI	MB / Chip	€
NX6600 TD	PCIe 256 / GF 6600	174,-
FX5700 TD	AGP 128-DD / GF FX5700	99,-
NX6800-TD	AGP 128-DD / GF 6800	299,-

GAINWARD	MB / Chip	€
Ultra 1960 GS	[illegible]	289,-
FX Ultra 1100XT GS	AGP 128 / GF FX5900XT	209,-
Ultra 2600	[illegible]	579,-

AOPEN	MB / Chip	€
6600GT Dv	PCIe [illegible]	239,-
MX4000-V	AGP 64-DD / GF MX4000	36,-
FX5200-DV	AGP 128-DD / GF FX5200	57,-
FX5200 TV-Tuner	AGP 128-DD / GF FX5200	89,-
FX5200-V	[illegible]	79,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP7300M4	AGP 64 / GF MX440	37,-
SP8834T	AGP 128-DD / GF FX5200	57,-
SPAG40DT	AGP 128-DD / GF 6800	314,-
SPAG40GPT Platinum	AGP 256-D3 / GF 6800GT	449,-

LEADTEK	MB / Chip	€
6600GT TDH	PCIe 128-DD / GF 6600GT	209,-
A310 Cinema	AGP 128-DD / GF FX5800	99,-
A400LE TDH	AGP 128-DD / GF 6800LE	239,-
A400 TDH	AGP 256-DD / GF 6800	299,-

ATI Chipsatz

ASUS	MB / Chip	€
EAX600XT TD	PCIe [illegible] / Rad X600XT	164,-
EAX800XT/2TD	PCIe 256-D3 / Rad X800XT	599,-
A9200SE/T	AGP 64-DD / Rad 9200SE	44,-
AX800Pro/TVD	AGP 256-D3 / Rad X800 Pro	469,-

SAPPHIRE	MB / Chip	€
9600 Pro	AGP 128-DD / Rad 9600 Pro	99,-
9600XT U.E.	AGP 128-DD / Rad 9600XT	179,-
9800 Pro	AGP 128-DD / Rad 9800 Pro	219,-
9800 Pro U.E.	AGP 128-DD / Rad 9800 Pro	259,-
X800 Pro	AGP [illegible]	449,-

CLUB3D	MB / Chip	€
7000	AGP [illegible] / Rad 7000	29,-
9600XT	AGP 128-DD / Rad 9600XT	149,-
X800 Pro	AGP 256-D3 / Rad X800 Pro	469,-
9250	PCI [illegible]	66,-

MSI	MB / Chip	€
X700 Pro TD	PCIe 256-D3 / Rad X700 Pro	249,-
RX9550SE-TD	AGP 128-DD / Rad 9550SE	59,-
RX9800 Pro-TD	AGP 128-DD / Rad 9800 Pro	209,-
RX800SE	AGP 256-D3 / Rad X800SE	359,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
RX80T256V	PCIe 256-D3 / Rad X800XT	499,-
R80P256D	AGP 256-D3 / Rad X800 Pro	439,-

Diverse	MB / Chip	€
ABIT Radeon 9200SE	AGP 128-DD / Rad 9200SE	49,-
ATI 9800 Pro	AGP 256-DD / Rad 9800 Pro	279,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	48,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	76,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
5A300J0		300	[illegible]	219,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N		80	[illegible]	55,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	86,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080		80	[illegible]	56,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	81,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	89,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	359,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	82,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	92,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	169,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	199,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	164,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	92,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	169,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	[illegible]	64,-
HDS722516	160	8 / 8.192 / 7.200	99,-
HDS722525	250	8 / 8.192 / 7.200	159,-
HDS724040	400	[illegible]	379,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	86,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-

DVD-RECORDER

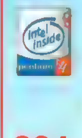
DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret
ASUS DRW-1604P	16x / 4,0x		89,-
BENQ DW-1620	16x / 2,4x	77,-	
LG GSA-4160B	16x / 2,4x	87,-	97,-
LITEON SOHW-1633S	16x / 2,4x	76,-	82,-
NEC ND 3500A	16x / 4,0x	79,-	94,-
NEC ND 6500A slim	8x / 2,4x	139,-	
PHILIPS DVDRW1640G	16x / 2,4x	82,-	
PIONEER DVR-108	16x / 4,0x	89,-	
PLEXTOR PX-712A	12x		99,-
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	129,-	139,-
RICOH MP5316	16x / 4,0x	79,-	
SAMSUNG TS-H552B	16x / 2,4x		74,-
SONY DRU 710A	16x / 2,4x		94,-
TEAC DV-W516G	16x / 2,4x	82,-	
TOSHIBA SD-R5372B	16x	84,-	

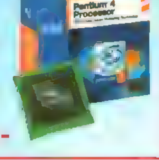
DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret
OMEGA SuperDVD	16x / 2,4x		149,-
LG GSA 5120	12x / 2,4x		159,-
LITEON SOHW 1213SX	12x		99,-
PIONEER S606	4x		89,-
PLEXTOR PX-712UF	12x		224,-
TEAC DVW516GPUK	16x / 2,4x		149,-

Sockel 775 CPU

INTEL® Pentium® 4 550

- 3,4 GHz
- 800 MHz FSB
- „Prescott"
- 1.024 KB Level L2 Cache
- in-a-box, inkl. Prozessorlüfter







284,-





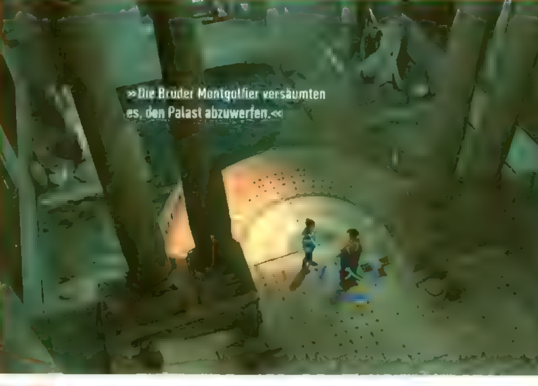

[illegible] und aktuellsten [illegible] reichen Bellet-

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

VORSCHAU


»Leipzig, 1988: Zwei Kisten Bananen sind eingetroffen.«


»Die Brüder Montgolfier versäumten es, den Palast abzuwerfen.«

Baldur geht

Schluss mit Baldur's Gate! Jetzt kommt von Bioware DRAGON AGE. Dort trachten Ihnen Drachen nach dem Leben.

Rollenspiel | Bei den Worten Drachen und Bioware flippen wohl die meisten Rollenspieler völlig aus. Sorgte doch die kanadische Spieleschmiede mit den beiden *Baldur's Gate*-Teilen und *Neverwinter Nights* für viele schlaflose Nächte unter Fantasy-Fans. Jetzt arbeiten Dr. Ray Muzyka und sein Team an einem neuen Spiel. *Dragon Age* präsentiert Ihnen eine neue Spielwelt, in der Drachen die Lüfte beherrschen. Diesmal steht keine dicke Lizenz hinter dem Produkt. Bioware erfand die Welt und das Drumherum selbst. Eine brandneue Grafik-Engine versetzt Sie dabei mitten in ein detailliertes 3D-Spielgeschehen. Sie wohnen opulenten Massenschlachten bei und erkunden geheimnisvolle Orte. Auf Ihren Reisen durch die Gebiete quasseln Ihnen Begleiter ständig die Ohren dicht, streiten sich und geben Kommentare zu allen möglichen Situationen ab. Das schafft Atmosphäre. In den zahlreichen Kämpfen ist taktisches Geschick gefragt, da Sie – wie aus *Baldur's Gate* gewohnt – mehreren Figuren die Klingen in die Hände drücken. Für Freunde des gemeinschaftlichen Zockens will Bioware eine separate Kampagne anbieten. Sehr schön! Außerdem dürfte mit dem im Vergleich zu *Neverwinter Nights* noch umfangreicheren Editor jeder Menge selbst erstellten Abenteuern nichts im Weg stehen. Der Schar an Lindwurmern treten Sie erst Ende nächsten Jahres entgegen. Also: Geduld bewahren! ANDREAS BERTITS

Info: www.dragonage.bioware.com

BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER WEIHNACHTSEINKÄUFE

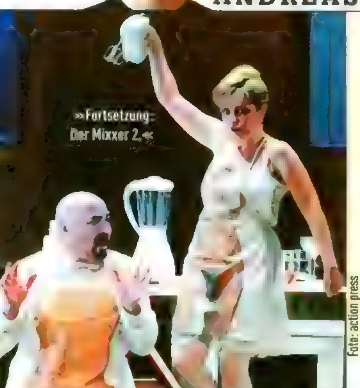

»Fortsetzung: Der Mixxer 2.«

Foto: action press

Was Frauen wollen

Zockende Männer sind einfach gestrickt (nicht nur die, Anm. d. Red.). Frauen erfreuen uns riesig, wenn sie uns ein geiles Spiel unter den Weihnachtsbaum legen. Packen wir dort etwa *Half-Life 2* aus, strahlen unsere Augen mehr, als würde sich die edle Schenkende entblättern. Umgekehrt sieht das anders aus. Platzieren Sie mal für Ihre bessere Hälfte *Die Schlacht um Mittelerde* neben den Stamm. Das frohe Fest ist mit Sicherheit gelaufen und Sie dürften sich wochenlang anhören, was für ein unsensibler Arsch Sie sind. Doch woher sollen Adams Söhne es besser wissen? Versuchen Sie mal, Frauen eine genaue Beschreibung ihrer Wünsche zu entlocken. Glauben Sie, da bekommt man(n) eine aufschlussreiche Antwort? Sicher nicht! Es sei denn, Ihre Frau heißt Ralph oder Marc oder so. Eine normale Antwort: „Das solltest du aber wissen. Ich habe dir zig Hinweise gegeben!" Liebe Damen: Wir Männer können mit blumigen Umschreibungen nichts anfangen. Sollte es euch wie Gollum nach einem güldenen Ring gelüsten, dann sagt das gefälligst. Dann geben wir unser Bestes, das Objekt der Begierde mit zwei weiteren Nebenjobs zu finanzieren. Sachen wie „Och, ist die Kette aber schön, schau doch mal!" gehen durch ein Männer-Ohr rein und durch das andere wieder heraus. Kerle sind so. Sagt klipp und klar, was ihr wollt! Oder lebt mit dem Schrott, den wir online bei der firma-xyz.de bestellen und da auch gleich schick einpacken lassen.

Ganz schön haarig

VIVISECTOR: BEAST INSIDE weckt das Monster in Ihnen.


»Wird nie rasiert. Veronas Fellbusch.«

Action | *Doom 3* war Ihnen zu lasch? Es dürstet Sie nach mehr Monstern und besonders haarigen Situationen? Dann sollten Sie Ihren PC schon mal für *Vivisector: Beast Inside* von Action Forms vorwärmen. Inspiriert vom Science-Fiction-Horrorstreifen *Die Insel des Dr. Moreau* verschlägt es Sie im Jahr 1978 auf ein abgelegenes Eiland. Dort entdecken Sie ein fieses Geheimnis und setzen sich gegen Unmengen von abartigen Mutanten zur Wehr. Anfang 2005 geht's endlich auf Monsterjagd. ANDREAS BERTITS

Info: www.vivisector-game.com

Katerstimmung

Als Katze haben Sie in LEGEND OF KAY neun miese Leben.


»Japanischer Kampftiger: Cat-san.«

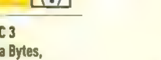
Action | Wenn Katzen Ihre Krallen ausfahren, bedeutet das meist nichts Gutes. Glücklicherweise stecken Sie in *Legend of Kay* aus den Neon Studios selbst im Fell eines Stubentigers. Im Action-Adventure retten Sie Ihre Heimatinsel vor gewaltigen Ratten und Gorillas. Mit Kung-Fu-Einlagen machen Sie dem Viehzeugs ab Februar 2005 ordentlich Dampf. ANDREAS BERTITS

Info: www.legendofkay.de

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL





Platz	Tendenz	(Vormonat)	Spiel	Hersteller, Termin
1		(1)	GOTHIC 3	Piranha Bytes, 2005
2	Λ	(3)	GTA SAN ANDREAS	Rockstar Games, 2. Quartal 2005
3	V	(2)	BATTLEFIELD 2	Dice, 1. Quartal 2005
4		(4)	QUAKE 4	Raven Software, 2005
5	Λ	(6)	F.E.A.R.	Monolith, 2005
6	Λ	(18)	THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	Bethesda, Ende 2005
7	V	(5)	S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL	GSC Game World, 1. Quartal 2005
8		(8)	WORLD OF WARCRAFT	Blizzard, 1. Quartal 2005
9	Λ	(12)	BROTHERS IN ARMS	Gearbox, Februar 2005
10	Λ	(16)	SC3: CHAOS THEORY	Ubisoft, Dezember 2004
11	Λ	(14)	DUKE NUKEM FOREVER	3D Realms, Winter 2666
12	V	(11)	EARTH 2160	Reality Pump, Dezember 2004
13	Λ	(NEU)	STRONGHOLD 2	Firefly Studios, April 2005
14	Λ	(15)	DUNGEON LORDS	Heuristic Park, 1. Quartal 2005
15	Λ	(19)	SID MEIER'S PIRATES	Firaxis, 2. Dezember 2004
16	Λ	(NEU)	COMMANDOS: STRIKE FORCE	Pyro Studios, 1. Quartal 2005
17	Λ	(NEU)	SURVIVOR	Replay Studios, 2006
18	Λ	(NEU)	KOTOR 2: THE SITH LORDS	Obsidian, Februar 2005
19	Λ	(NEU)	NEVERWINTER NIGHTS 2	Obsidian, 2006
20	Λ	(NEU)	ACT OF WAR	Eugen Systems, 1. Quartal 2005

DU HAST GEWONNEN!

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Manuel Schiestel, Heubach erhält ein Spiel CLEVER & SMART: A MOVIE ADVENTURE

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 9" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spieletitel (Beispiel pca 9 Gothic 3) an die 82098* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 000*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) **0,70 sfr/SMS ***0,50 €/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen



»In der Leichzeit suchen sich Fische die unmöglichsten Brutplätze aus.«

»Als Hänsels Vater die Polizei holte, musste die Hexe aufgeben.«

Klär die Fronten!

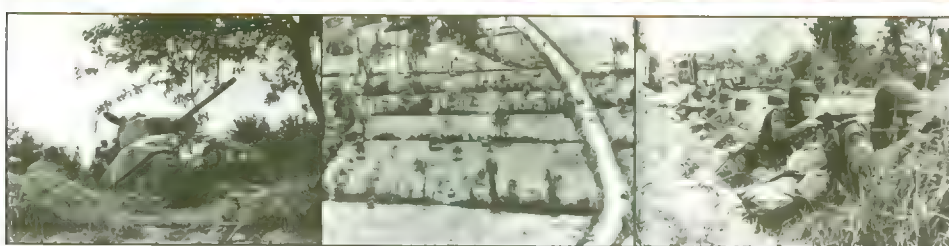
Frankreich vor 60 Jahren. [illegible] BROTHERS IN ARMS [illegible] heute [illegible]

»Dumm gelaufen. [illegible]

AUF DVD

VIDEO

- 21 Missionen
- Einsatz beim D-Day in der Normandie
- 3 Schwierigkeitsgrade
- ca. 12 Mehrspielerkarten
- Mehrspieler mit KI-Teams



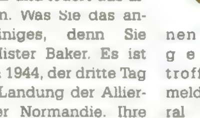
• Zehn Bilder, die zeigen, wie es in der Normandie vor 60 Jahren aussah.

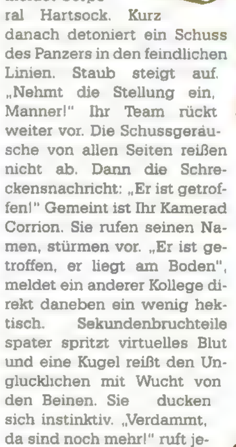


»Schief gelaufen: Feldversuch.«

»Horse tappert nicht mehr. Harry holt schon mal die Trage.«

»Raffiniert: als Soldat getarnter Busch.«

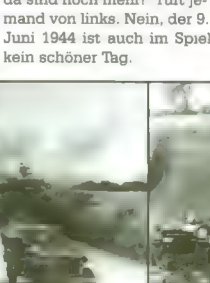




Einen Berater braucht heute jeder Besserverdiener brauchen Steuerberater, Prominente Sicherheitsberater und Angela Merkel mehrere Modeberater. Und *Brothers in Arms*? Das braucht natürlich auch einen Berater. Einen Militärberater. Das behauptet zumindest John Antal, Colonel im Ruhestand. Der Mann ist zwar selbst nie in den Krieg gezogen, kennt sich aber bestens damit aus. Ihn über *Brothers in Arms* sprechen zu hören, ist deshalb ein Genuss: „Bla bla realistisch, bla bla gezwungen, sich wie Soldaten zu fühlen, bla bla bla kein anderes Spiel, bla bla historisch korrekt, bla bla." Aus der Militär-Werbesprache übersetzt bedeutet das so viel wie: Das Spiel wird richtig klasse. Nachdem wir drei weitere, nahezu fertige Levels des Taktik-Shooters begutachten durften, unterschreiben wir diese Aussage sogar.

DIE HERRSCHAFT DES STAHLS

„Ziele! Alles Deutsche!" Als die gut 30 Tonnen des Sherman M4A1 durch den verwilderten Obstgarten auf etwa sechs deutsche Soldaten zuwalzen, fällt die Freude darüber relativ einseitig aus. Nicht genug, dass so ein 400-PS-starkes Ungetum enorm furchteinflößend wirkt. Zu allem Überfluss steht ein gewisser Sergeant Matt Baker hinter dem Turm am Maschinengewehr und feuert aus allen Rohren. Was Sie das angeht? Einiges, denn Sie spielen Mister Baker. Es ist der 9. Juni 1944, der dritte Tag nach der Landung der Alliierten in der Normandie. Ihre Einheit hat den Auftrag, eine strategisch wichtige Brücke an einem nah gelegenen Fluss zu sprengen. Sie deuten auf eine niedrige Steinmauer etwa 50 Meter vor Ihnen. „Feuert auf diese Position", befehlen Sie Ihren Kameraden. Gleichzeitig springen Sie vom Stahlrücken des Panzers auf die Straße. Schüsse fallen, Kugeln pfeifen Ihnen um die Ohren. Sie hören Geschosse auf die Metallhaut des Sherman prasseln. Der zunächst so leicht wirkende Siegeszug kommt ins Stocken. Wie können Sie die Situation möglichst ohne Verluste in den eigenen Reihen entschärfen? „Los geht's. Fahrt dort hin!", schreien Sie, während Sie sich hinter dem Fahrzeug zu dem Rest Ihres Trupps ins Gebüsch schlagen. „Ich habe einen getroffen", meldet Corporal Hartsock. Kurz danach detoniert ein Schuss des Panzers in den feindlichen Linien. Staub steigt auf. „Nehmt die Stellung ein, Männer!" Ihr Team rückt weiter vor. Die Schussgeräusche von allen Seiten reißen nicht ab. Dann die Schreckensnachricht: „Er ist getroffen!" Gemeint ist Ihr Kamerad Corrion. Sie rufen seinen Namen, stürmen vor. „Er ist getroffen, er liegt am Boden", meldet ein anderer Kollege direkt daneben ein wenig hektisch. Sekundenbruchteile später spritzt virtuelles Blut und eine Kugel reißt den Unglücklichen mit Wucht von den Beinen. Sie ducken sich instinktiv. „Verdammt, da sind noch mehr!" ruft jemand von links. Nein, der 9. Juni 1944 ist auch im Spiel kein schöner Tag.







»Ein Stern-Reporter fälscht die Hitler-Tagebücher.«

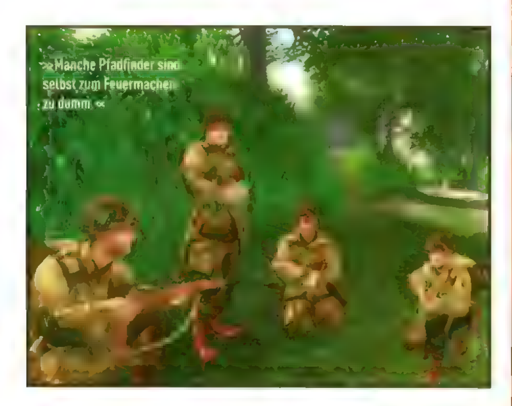
»Nach all den Jahren fand Pinocchio endlich einen Weg, seine Nase abzunehmen.«



SIE KAMEN, WIR SAHEN

Die gerade beschriebene Szene ist kein LSD-Traum auf den Film *Der Soldat James Ryan*, sondern eine Spielszene, wie wir sie bei *Brothers in Arms* erleben durften. Durften deshalb, weil das Spiel bislang nur einem kleinen Kreis eingeweihter Personen zugänglich ist. Diese stammen zum Großteil vom Entwickler Gearbox und tüfteln gerade an den Feinheiten des Weltkriegs-Epos. Dass von diesen Herren neben John Antal auch Level-Designer und Mädchen für alles Stephen Palmer die Zeit gefunden hat, nach Deutschland zu fliegen und unsere Redaktion zu besuchen, ehrt uns. Macken stellten wir bei dem mitgebrachten Programmcode kaum fest. Nur Kleinigkeiten. Der Panzer etwa besitzt momentan statt eines Schattens nur Platzhaltergrafiken, auf denen in roten Lettern „left“, „right“ oder „back“ steht. Das ist gleichzeitig auch der Grund, warum Sie das Schmuckstück in dem Video auf unserer Cover-DVD nicht zu Gesicht bekommen. Den Entwicklern war das zu peinlich. Sei's drum. Fortschritte speichert das Spiel über ein Checkpunkt-System ab. Das heißt, es kann schon mal passieren, dass Sie bei einem zu frühen Bildschirmtod Situationen wiederholen. Das kann zwar nerven, aber es gibt Ihnen auch die Möglichkeit, neue Taktiken auszuprobieren. Denn Taktik ist hier das A und O, und es existieren viele Wege, einen Level zu lösen. Dafür erteilen Sie Ihren KI-Kameraden die richtigen Befehle und wählen die passenden Routen. Diesen Punkt betont das Spiel viel stärker als etwa ein *Call of Duty* oder *Medal of Honor*. Sicher, es kommt auch darauf an, möglichst schnell und präzise zu agieren. Doch wie sagte Herr Antal sehr einleuchtend: „Du kannst *Brothers in Arms* nicht allein gewinnen. Es bringt nichts, Rambo zu spielen. Du brauchst dein Squad.“ Da Sie Ihre Männer in der Tat benötigen, um gegen den Feind zu bestehen, gibt es auch kein „Friendly Fire“ im Spiel. Das bedeutet, Sie können Ihre eigenen Teamkameraden nicht versehentlich in die Luft jagen. Storytragende Charaktere bekommen Sie sogar einen Level später zurück, sollten sie gegnerischen Projektilen zum Opfer gefallen sein. Wäre ja auch blöd, wenn denen bei der Einsatzbesprechung eine Sprech-





rolle zugedacht ist und dann niemand erscheint. Trotzdem relativiert das die angekündigte Spielphilosophie „Du wirst jeden toten Kameraden bitter vermissen." Aber gut, wir wollen nicht päpstlicher als der Papst sein.

EINER WIE KEINER?

Von alledem unbenommen ist der Mehrspieler-Modus. Der soll „einzigartig" sein, wie uns Palmer versichert. Gesehen haben wir ihn zwar noch nicht, doch die Theorie klingt prima: Statt allein mit der Flinte durchs Feld zu rennen, sind Sie – wie im Solo-Modus, – mit einem ganzen Team von Computer-Kameraden unterwegs. Spielen vier Personen mit, befehligt jeder eine, bei zwei Teilnehmern jeder sogar zwei Einheiten. Sollte Ihre Spielfigur vorzeitig das Zeitliche segnen, wechseln Sie automatisch zum ranghöchsten noch lebenden Teamkameraden. Geschickt. Aber brauchen wir wirklich noch ein Spiel im Szenario Zweiter Weltkrieg? „Wir denken, dass es gerade im Spiele-Unterhaltungsbereich Bedarf für einen neuen Titel gibt, der besser ist als alles, was bisher auf dem Markt ist", so Palmer. „Wir mögen als Kunden selbst gute Produkte und dort draußen gibt es viele, die gute Titel zum Thema Zweiter Weltkrieg wollen." So einfach ist das. Ob der Mann Recht hat, dürfen Sie ab Februar 2005 beweisen. Dann soll *Brothers in Arms* in den Handel kommen. Vormerken!

JOACHIM HESSE

BROTHERS IN ARMS

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Gearbox Software/Ubisoft
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	Februar 2005
VERGLEICHBAR:	Hidden & Dangerous 2
INTERNET:	www.brothersinarmsgame.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Das Thema Zweiter Weltkrieg ist inzwischen mindestens so ausgelutscht wie der neue Freund von Monica Lewinsky. Falls sie einen findet. Trotzdem kopiert *Brothers in Arms* nicht einfach erfolgreiche Spielkonzepte, sondern versucht, etwas Eigenständiges zu schaffen. Das ist mir sympathisch. Die ganze Authentizität interessiert mich aber nicht die Bohne: Von mir aus könnten im Spiel auch Außerirdische im Jahr 2077 versuchen, Hitler zu beseitigen. Hauptsache, es macht Spaß. Doch immerhin beweist Gearbox, dass sie mit viel Liebe zum Detail vorgehen.



- Teil 5 der Serie
- 3 Stadtgebiete
- 32 Wurf-, Nahkampf- und Schusswaffen
- Zweispieler-Modus
- Über 130 Missionen
- 190 Fahrzeuge

Leck mich doch!

»Schlechte Zähne braucht man nicht zu verstecken.«

Verdammt! Konsolenzocker dürfen schon jetzt [illegible] zocken. Wir haben für Sie über den Tellerrand geschaut.

Abkürzungen sollen angeblich cool sein. SPD, MfG, KKK, BP, KP, CJ. Letztere steht nicht nur für die Christliche Jungenschaft Wiesbaden e. V., sondern auch für Carl Johnson, den lässigen Protagonisten der lang erwarteten Neunziger-Jahre-Action *Grand Theft Auto San Andreas*. Alle Besitzer einer PlayStation 2 gähnen spätestens jetzt spöttisch, legen das Heft zur Seite und nehmen das Gamepad in die Hand. Seit Ende Oktober steht nämlich der fünfte Teil der Gangster-Saga in den Läden dieses Landes. Sind Sie also wirklich ein armes Schwein ohne Konsole dürfen Sie sich anhand unserer Vorschau auf die im kommenden Jahr erscheinende, schickere PC-Version freuen. Cool, oder?

Carl, also CJ (für Leser der Konkurrenz: „Ssi-Dschej"), ist jung, schwarz und hockt richtig in der Klemme. Nicht nur, dass irgendwelche Blödmänner seine Mama erledigt haben. Korrupte Bullen hängen ihm zu allem Überfluss noch einen Mord an. Schöner Schlamassel! Aber zum Glück hat der Kerl seine Homies in Los Santos, einer verkommenen Gegend in der Großstadt San Andreas. Eigentlich hat er seine Heimat verlassen, um der täglichen Gewalt und den vielen Drogendealern zu entkommen. „Was zur Hölle sind Homies?", fragen sich nun alle Leser über 20. Homie ist die Abkürzung für Homeboy, also für Kumpels aus der Nachbarschaft. Und da es der schwarzen US-Bevölkerung in den Slums richtig scheiße geht, gibt es massig Kollegen, die CJ unter die Arme greifen. Und das ist in solch einer ungemütlichen Gegend (im Jargon: Hood) wie Los Santos bitter nötig, da an jeder Ecke

»Rechtshänder: der Marlboro-Mann.«


»Ich mach dich kalt, sagte der Pizzabote.«

Freier Eintritt?

Grand Theft Auto war schon immer aufgrund seiner heftigen Thematik umstritten und für den heimischen Markt entschärft worden. Auch in der deutschen PS2-Fassung von *San Andreas* gibt es Einschränkungen im Spielprinzip. So hinterlassen virtuell getötete Drogendealer und Prostituierte keine Geldbündel. Finden Sie also gefälligst andere Einnahmequellen! Am Boden liegende Zivilisten dürfen nicht getreten oder geschlagen werden. Ob dies bei der deutschen PC-Version ebenfalls der Fall sein wird, bleibt abzuwarten.

»Polnische Neuverfilmung: [illegible]«

»Spielt, bis er schwarz wird: Dirk Nowitzki.«

Gangster-Banden mit Fäusten und Bleispritzen ihre Fehden austragen.

Sie wollen also den Tod der Mutter rächen. Dies geht aber nicht ohne ein schickes Gangster-Outfit. Sie sollten schleunigst den nächsten Klamottenladen aufsuchen. Die neuesten Turnschuhe, Shirts, Hosen und Accessoires darf der moderne Kriminelle von heute käuflich erwerben. Vorausgesetzt, die Kohle stimmt. Und da die Bullerei dem armen CJ die ganze Knete aus der Tasche gezogen hat, sucht er sich wohl oder übel einen Job. So kurven Sie beispielsweise als Kurier oder Pizza-Bote durch die Gegend und machen ordentlich Moneten. Welcher Beschäftigung Sie in der deutschen *San Andreas*-Version nicht nachgehen dürfen, lesen Sie im Kasten „Freier Eintritt". Sind Sie flüssig, sollten Sie auch dem Friseur einen Besuch abstatten. Ob riesiger Afro, schnittige Kurzhaarfrisur oder Barthaarvariationen – der Figaro besorgt's Ihnen. Sehen Sie besonders fesch aus, ernten Sie Ehrfurcht bei den Leuten auf der Straße. Wollen Sie noch mehr Respekt, dann tätowieren Sie sich doch einfach „Geiler Hengst" oder „Lukasz Ciszewski" auf den Rücken.

Nicht nur CJs Kleidung, sondern auch sein Korpus liegt in Ihren Händen. Wenn er sogar für die kürzesten Strecken seinen Arsch in ein Auto quetscht und mehrmals am Tag Fastfood in sich hineinstopft, ist es kein Wunder, wenn sein Gangster-Hintern immer größer und unförmiger wird. Genau wie Kollege Hesse hat er dann einen Besuch im Fitness- oder Kampfsportstudio nötig. Dort trainiert sich CJ am Laufband, mit Hanteln, auf der Druckbank oder im Ring unnötige Pfunde ab und verbessert seine Ausdauer. Und die ist äußerst wichtig. Wer will einen Gangster sehen, der nach 'nem 15-Meter-Sprint zusammenbricht und ein Sauerstoffzelt benötigt?

Erstmals in einem *GTA*-Titel kann der Hauptcharakter seine Fähigkeiten schulen und verbessern. Das heißt für Sie: Je mehr Sie rumballern, desto genauer zielt und trifft CJ. Während anfangs die Schüsse der Kalashnikov noch oft gen Himmel fliegen, kann unser Held nach einigen Schießereien seine Feinde elegant aus



»Total scheiße: Rückspiegel am Frontspoiler.«

»Al-Qaida heruntergekommen: Angriff auf die Zwillingsbäume.«

Stadtführer

Gleich drei große Stadtgebiete stehen Ihnen in San Andreas zur Verfügung. Die erinnern uns irgendwie an kalifornische Metropolen. Arnie, wir kommen!



... erinnert stark an San Francisco und bietet steile Straßen, eine riesige rote Brücke und altmodische Straßenbahnen.



... erinnert stark an Los Angeles und bietet gnadenlose Bandenkriege, verdreckte Slums und Armut in der Bevölkerung. Welch ein Paradies!



... erinnert stark an Las Vegas und bietet riesige Leuchtreklamen, schicke Sportwagen und Kasinos für Spielsüchtige.



»Die brutale Fahrrad-Gang „Todespedale" stellt ein Taxi.«

»Beliebt: Dachgeschoss.«

der Hüfte aufs Korn nehmen. Das schaut beim Radfahren nicht anders aus. Ebenfalls neu in der dreidimensionalen *GTA*-Welt von *San Andreas* dürfen Sie sich nämlich auf ein BMX, Mountainbike oder Lowrider-Fahrrad schwingen und in der Hood rumgurken. Je schneller Sie auf die Pedal-Taste hauen, desto schneller beschleunigt Carl – simpel und äußerst spaßig. Schonen Sie ab und an die digitale Umwelt und klauen mal ausnahmsweise nicht unschuldigen Bürgern die Autos, werden Sie immer geschickter auf zwei Rädern. Auch Stunt-Tricks sind mit Erfahrung möglich. Erfahrungspunkte sammeln Sie auch mit Flugzeugen und Motorrädern. Es gibt also viel zu tun. Ist Ihnen das Ganze zu stressig, werfen Sie ein paar Körbe auf dem örtlichen Basketballplatz. Oder Sie schießen ein paar Fotos mit Ihrer Kamera. Oder Sie gehen in den nächsten Club. Oder Sie machen einen Pilotenschein. Oder

In San Andreas und Umgebung warten sage und schreibe 190 Fahrzeuge darauf, von Ihnen geknackt zu werden. Knapp 130 davon sind Karren, die Sie ganz nach Belieben im Stil von *Need for Speed Underground* mit Spoilern, Felgen und anderem Prollo-Kram aufmotzen. Dass Sie damit besser bei den Tussis ankommen, versteht sich von selbst. Je dicker die Karre, desto gefüllter Ihre Respekt-Leiste. Also kaufen oder klauen Sie sich gefälligst 'nen geilen Schlitten!

Wie schon in den Vorgängern, dröhnt Ihnen in den Wagen Szenario-typische Mucke entgegen. Waren es bei *Vice City* nervige 80er-Jahre-Pop-Titel, kommen diesmal dicke Hip-Hop-Beats von 2Pac (*I don't give a Fuck*), Dr. Dre (*Nuthin' but a G Thang*) und Cypress Hill (*How I could just kill a Man*) aus dem Radio. Natürlich werden auch Normal-





»Ich wollte den Tatort sehen und nicht Tarot, du Depp.«



Spargel.«


»Nie hatten sie mehr Fans: die Backstreet Boys.«

sterbliche und Rap-Hasser bei den zehn facettenreichen Radiosendern bedient. Kollege Ahmet Iscitürk freut sich über James Brown (*The Payback*, *Funky President*), während Ralph Wollner bei Ozzy Osbourne (*Hellraiser*) und Andreas Bertits bei Kiss (*Strutter*) abgehen. Für jeden Geschmack ist etwas dabei. Nur nicht für Redaktionstönnchen Marc Brehme. Der hört nämlich nur die stressende Avril Lavigne. Oder war es doch Britney Spears?

[illegible]

Alle Bilder, die Sie auf diesen Seiten bestaunen dürfen, stammen logischerweise von der PlayStation 2. Material zur PC-Umsetzung gibt es noch nicht. Erwartungsgemäß bringt uns der kommende Sommer eine gelungene *GTA*-Portierung mit höheren Auflösungen und ohne nervige Ruckler. Die sind nämlich der einzige Kritikpunkt an der ansonsten hammermäßigen PS2-Version.

[illegible]

GTA SAN ANDREAS

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Rockstar North/Take 2
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	vorauss. Sommer 2005
VERGLEICHBAR:	GTA Vice City
INTERNET:	www.gtasanandreas.com

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Beim heiligen Andreas! Der neueste *GTA*-Sprössling bringt die Kacke zum Dampfen. Es ist eines der umfangreichsten Spiele, das die Menschheit je erblickt hat. Dass man nebenbei im Steinbruch arbeiten, Stock-Car-Rennen bestreiten oder im Kasino Roulette spielen kann, sieht man in einem Action-Titel nicht alle Tage. Aber auch die Hintergrundgeschichte kommt lässig rüber und bietet wochenlange Unterhaltung. Wir PC-Besitzer haben natürlich die Arschkarte, weil wir – wie schon bei *GTA 3* und *Vice City* – noch rund ein halbes Jahr auf die Umsetzung warten müssen. Blöd! Ich muss aber jetzt schnell weg. Meine PS2-Homies warten schon ...

»Macht Platz: Patrone.«

Dschungelprüfung

In BOILING POINT dürfen Sie ballern, fahren, fliegen, jagen, saufen, sammeln, schwimmen ...

Der Begriff „Siedepunkt" ist uns Redakteuren ein geläufiger Begriff. Verpassen wir die Abgabetermine für unsere Artikel und liefern diese ein paar Stunden zu spät beim Chef ab, wird dessen Siedepunkt auf Anhieb sichtbar. Das Blut rauscht ihm in den Kopf, die Gesichtsmuskeln formen eine faltig-unsympathische Fratze und es folgt ein Anschiss der Marke „Seid ihr unfähigen Hackfressen zu nix zu gebrauchen?". Während wir uns mit diesem Schicksal arrangiert haben, findet sich der Protagonist in Deep Shadows' Shooter *Boiling Point* nicht damit ab, dass ein skrupelloser Gangster-Boss seine Tochter entführt hat. So beginnt ein Zug nicht durch die Gemeinde, aber gegen das organisierte Verbrechen und die stets präsente Militärregierung in einem fiktiven, südamerikanischen Land. Klingt ausgelaugt, bringt aber frische Ideen auf den Monitor.

DIE MISCHUNG MACHT'S

Bereits nach wenigen Spielminuten fällt auf, dass es sich bei *Boiling Point* um eine Mischung aus drei grandiosen Action-Titeln handelt: Sie bestaunen die enorme Bewegungsfreiheit à la *Grand Theft Auto*, eine *Far Cry*-Atmosphäre und ein Inventarsystem im *Deus Ex*-Look. In der Spielwelt gibt es dermaßen viel zu gucken und zu entdecken, dass Sie anfangs nicht wissen, womit Sie beginnen sollen. Vielleicht gehen Sie einfach in die nächste Kneipe und trinken einen über den Durst. Danach torkeln Sie sturzbesoffen wie George W. Bush in seiner Jugendzeit durch die Straßen und verziehen sich in die Wälder. Doch im Gegensatz zum 43. Präsidenten der Verblendeten ... ähh, Vereinigen Staaten von Amerika jagen Sie keine Terroristen, sondern Dschungelbewohner wie Schlangen, Panther oder Piranhas. Diese bringen dann auf dem Markt ordentlich Moneten, womit Sie sich beispielsweise eine neue Karre zulegen können. Schnittiger Sportwagen, peinlicher VW-Bus oder lässiger Jeep – der Autohändler bietet jedem auch ein passendes Gefährt. Schließlich kommen Sie im 625 km² großen Spielgebiet zu Fuß nicht weit. Im Frühjahr nächsten Jahres erfahren Sie, ob sich der umfangreiche Titel im hart umkämpften Action-Genre durchsetzen kann.

LUKASZ CISZEWSKI



»Primat privat.«

BOILING POINT

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Deep Shadows/Atari
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	März 2005
VERGLEICHBAR:	Far Cry, Deus Ex
INTERNET:	www.deep-shadows.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Wow! Das Ding ist ja größer als der Hintern von Jennifer Lopez. Was wir bisher zu Gesicht bekamen, ist auf jeden Fall eindrucksvoll. Die spielerische Vielfalt in *Boiling Point* reicht von Luftschlachten gegen Regierungshubschrauber über Dschungelkämpfe gegen Rebellen bis hin zu Sauforgien mit anschließenden Arztbesuchen. Klar, eigentlich hat das Teil auch eine Hintergrundgeschichte, doch da wollen wir nicht zu viel verraten. Also begeistern wir uns weiterhin an der unglaublichen Bewegungs- und Interaktionsfreiheit. Wer auf prallen Umfang und massig Action steht, könnte dank *Boiling Point* vielleicht zum glücklichen Menschen werden.

Die schnelle Nummer

Zocken Sie das Online-Rollenspiel NEOCRON 2 und Sie gewinnen eine dicke Alienware-Maschine!

Reakktor und 10tacel Studios beglücken die Zockergemeinde mit *Neocron 2: Beyond Dome of York*, dem neuen Science-Fiction-Online-Kracher. Und jetzt kommt der Hammer: Ab sofort können Sie den Titel 14 Tage ausgiebig testen – und das für lau. Es fallen lediglich die Kosten für Ihren Internetzugang an, aber die werden Sie sich ja wohl noch leisten können. Die Angabe einer Bankverbindung ist nicht erforderlich. Mit unserer Zugangs-Software auf der PC-ACTION-DVD legen Sie sofort los!

Wenn Sie unser unschlagbares Angebot annehmen, haben Sie obendrein auch noch die Möglichkeit, einen absoluten High-End-PC einzusacken.

Abbildung ähnlich

HAUPTPREIS: TOP-PC IM EXKLUSIVEN NEOC… DESIGN IM WERT VON ÜBER 3.000 EURO

Technische Daten

Alienware Full-Tower-Gehäuse, Intel Pentium 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie 3,4 GHz 1 MByte Cache, Intel D925XCV Mainboard, 1 GByte Dual Channel DDR 2 SDRAM mit 533 MHZ, Ati Radeon X600 XT PCI Express 128 MByte DDR mit Digital und TV Out, 120 GByte Seagate Barracuda Serial ATA, 2 x DVD-ROM-Laufwerk, Creative Soundblaster Audigy 2 ZS – 7.1, AlienIce-Video-Kühlungssytem, Microsoft Multimedia-Keyboard, Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0 und umfangreiche Alienware-Service-Leistungen

2. PREIS 6-MONATS-ABO NEOCRON 2
3. PREIS 3-MONATS-ABO NEOCRON 2

Ihre Zusatzchance:

Wenn Sie uns folgende Frage beantworten, haben Sie die Möglichkeit, eines von zehn weiteren *Neocron 2*-Spielen inklusive einem Frei-Account von einem Monat zu gewinnen:

Wie heißen die Charaktere in Neocron 2?

a) [illegible]
b) Sprinter
c) Runner

Wie Sie Ihre Zusatzchance nutzen, erfahren Sie im Heft auf Seite 20.

So einfach machen Sie mit:

1. Installieren Sie die Zugangs-Software von der Heft-DVD.
2. Ihren ganz persönlichen CD-Key finden Sie auf der Hülle der Heft-DVD – die Zugangsdaten werden Ihnen anschließend per E-Mail zugesandt.
3. Die E-Mail erhält außerdem einen Internet-Link, wo Sie sich für das Gewinnspiel registrieren können.
4. Ihre Aufgabe: Erstellen Sie einen Charakter, spielen Sie *Neocron 2* und bringen Sie Ihre Spielfigur auf Level 15 – oder hoher Sobald Sie das geschafft haben, nehmen Sie automatisch an der Verlosung teil.

Teilnahmebedingungen

Teilnahmebedingungen: Mitmachen durfen alle Leser von PC ACTION, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Reakktor und 10tacel Studios. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht moglich. Teilnahmeschluss ist der 31. Dezember 2004. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfalle sein Name abgedruckt wird. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



Flurbereinigung

In CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT putzen Sie Gegner so realistisch weg, dass sogar die US-Marines damit trainieren. Boah!

Wenn Hersteller Take 2 zur Vorab-Präsentation eines neuen Titels einladt, stehen wir sofort Gewehr bei Fuß. Und nicht nur, weil wir hoffen, *GTA San Andreas*-Merchandise-Zeugs abzugreifen. *Close Combat: First to Fight* versprach ja auch so einiges. Immerhin entwickeln den teambasierten Taktik-Shooter die Destineer Studios, die unter anderem *Halo* für den Mac veröffentlichten und vom Urgestein Peter Tamte gegründet wurden. Der war vorher übrigens ein hohes Tier bei Bungie, den Vätern von *Halo*. Reichlich verwirrend das Ganze, zugegeben. Dafür ist das neue Baby schön einfach gestrickt.

ECHTER ALS ECHT?

First to Fight lässt sich am einfachsten so beschreiben: Die Spielmechanik von *Rainbow Six 3: Raven Shield*, der Look von *Full Spectrum Warrior* und ein fetter Schuss *America's Army*-Patriotismus. Bei der Entwicklung waren über 40 US-Marines involviert, damit das Ganze so realitätsnah wie möglich wird. Einige dieser Elite-Soldaten finden sich sogar im Spiel wieder, was unseres Wissens einzigartig ist. Zum ersten Mal spielen echte, lebende Soldaten in einem Computerspiel mit. Das passt insofern gut, weil die Destineer Studios ja damit werben, *First to Fight* würde vom Militär zu Trainingszwecken eingesetzt. Bedeutet das, dass jetzt sämtliche Bootcamps geschlossen werden? Wir glauben nicht. In der Realität durften sich die Soldaten mit dem Spiel höchstens die Mittagspause vertreiben.

GRUPPENZWANG

Worum geht's? Sie führen ein Vierer-Marine-Team an, das in Beirut gut organisierte Terror-Turbanisten jagt. Dabei wagen Sie sich in zerbombte Städte, Gebäude und Einrichtungen, die jede Menge Versteckmöglichkeiten für Feinde bieten. Vorsichtiges Vorgehen ist also absolut lebenswichtig. Eine Art Kompass zeigt die Richtung an, in der sich Ihr nächstes Missionsziel befindet. Auf dem Weg dorthin schalten Sie – ahh – weiche Ziele aus und versuchen, selbst am Leben zu bleiben. Bomben-Entschärfungen oder andere Kapriolen finden nicht statt. Für so etwas sind US-Marines nämlich nicht zuständig! Da Sie der Squad-Leader sind, benötigen Sie nicht nur einen flinken Abzugsfinger, son-



»Die Brüder des Teppichluders wollen die Ehre ihrer Schwester retten.«

»Die Soldaten verhalten sich nicht durch die Bank intelligent, sondern durch militärisches Training. Durch die Bank erhalten sie aber Kredite.«

»Beweisfoto entdeckt: O.J. Simpson war nicht allein und benutzte sogar Schusswaffen!«

dern auch taktisches Gespür und Führungsqualitäten. Befehle geben Sie Ihren Kameraden per Tastendruck. Dabei erscheint dann ein ringförmiges Menü auf dem Bildschirm, das sich der Situation anpasst. Das erinnert frappierend an Ubisofts *Raven Shield* und funktioniert genauso unkompliziert.

SENSATIONEN NONSTOP!

Angeblich ist *First to Fight* der erste Shooter, in den der „menschliche Wille" integriert wurde. Der menschliche Wille sei sogar Ihre stärkste Waffe, steht auf der offiziellen Webseite. Destineer behauptet weiterhin, dass sich kein Kriegsspiel als realistisch bezeichnen darf, so lange nicht die menschliche Psyche eine zentrale Rolle auf dem virtuellen Schlachtfeld übernimmt, oder so ähnlich. Beim Probespielen machte sich das so bemerkbar: Manchmal rannten Feinde einfach davon, wenn einer der virtuellen – und natürlich muslimischen – Mitstreiter ins Gras biss, oder Sie hoppelten panisch hin und her. Durch intelligente taktische Manöver wie „Über die Straße laufen und ballern" oder „Hinter der Mülltonne verstecken und warten" brachten wir den Feind erfolgreich aus dem Konzept. Tja, doch Klappern gehört zum Handwerk und deshalb sollte man PR-Sprüche nie all zu ernst nehmen. Das verwirrende Sensations-Geschwafel hat das Spiel gar nicht nötig. Halten wir fest: Gegner und Teammitglieder verhalten sich ziemlich intelligent und realistisch, die Waffen fühlen und hören sich so an, wie die ihrer echten Vorbilder, und das Ganze sieht auch mehr als ordentlich aus. Fazit: Hobby-Soldaten mit einem Faible für Realismus dürfen nun begeistert klatschen. AHMET ISCITÜRK

CC: FIRST TO FIGHT

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Destineer Studios
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	Ende Januar 2005
VERGLEICHBAR:	Raven Shield
INTERNET:	http://firsttofight.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITURK

Full Spectrum Warrior wurde für das Training von US-Soldaten verwendet und *Close Combat: First to Fight* dient dem Marine Corps jetzt auch als Kampfsimulator. Aber mal im Ernst: Ich spiele seit meiner Kindheit Konsolen-Jump&Runs. Kann ich deswegen weiter springen oder schneller rennen? Nein, ich bin trotzdem ein unbewegliches, fettes Schwein. Davon abgesehen fand ich *Close Combat* unterhaltsam und spannend. Mir gefiel auch *Raven Shield*, das sich sehr ähnlich spielt. Selbst behutsame Vorgeher enttäuscht das Spiel also nicht. Was mich allerdings beschäftigt: Deutet die hohe Zahl angeblich ultrarealistischer Kriegsballereien, die im Nahen Osten angesiedelt sind, auf ein amerikanisches Trauma hin?

Drachenputzer

Mundgeruch ist ein weit verbreitetes Problem, auch in DRAGONSHARD. Dort bekämpfen Sie den Gestank von Riesenmäulern aber nicht mit Odol med 3.

Nicht nur die Bildunterschriften der PC ACTION sind oft doppeldeutig, auch *Dragonshard* zeigt zwei Gesichter. Strategietypisch verwalten Sie in der Oberwelt Ihre Städte, in bester Rollenspielmanier hacken Sie in der Unterwelt auf Dämonen und andere Unholde ein. Wenden wir uns zunächst der sonnigen Seite des Lebens zu: Sie ziehen eine Ortschaft innerhalb vorgegebener Mauern hoch. Laut Projektleiter Ed Del Castillo (unter anderem Designer von *Command & Conquer* und *Battle Realms*) dienen die Begrenzungen als Schutz gegen Feinde und als Ansporn für den Spieler, alles exakt zu planen. Eine geschickte Aufstellung der Gebäude, etwa Schmiede neben Sägewerk, wirkt sich positiv auf Ihre Finanzkraft aus. Einen Technologiebaum gibt es nicht: Bei vergleichbaren Spielen dient der meistens dazu, neue Waffen und Einheiten zu produzieren, doch bei *Dragonshard* steht nicht der Angriff, sondern die Verteidigung im Vordergrund.

ZUR HÖLLE, DÄMON!

Ist Ihnen der Stadtebau mit zu viel Gehirnschmalz verbunden? Dann räumen Sie doch unter der Erde auf. Drei Einheitenklassen stehen dafür zur Verfügung. Die Champions sind mächtige und für die dichte Fantasy-Story wichtige Charaktere, die Captains führen das Heer an, Drachen sorgen für mächtig Power. Das gewöhnliche Fußvolk greift nur oberirdisch zur Waffe. Die Kämpfe tragen Sie in Echtzeit aus, hier kommt das aktuelle Regelwerk aus *Dungeons &Dragons* zum Einsatz Interessante Neuerung: Den gegnerischen Obermotz können Sie gar nicht gezielt ausschalten, der Schaden verteilt sich auf seine gesamte Meute. Das soll Sie daran hindern, die stärksten Feinde zuerst abzumurksen. Schaffen Sie es, einem gigantischen Dämon das Licht auszublasen, laufen Sie um Ihr Leben. Denn wenn der mit einer gewaltigen Explosion verschwindet, zeigt sich die Wirkung der exzellenten Physik-Engine anhand eines gewaltigen Bebens, das in der Nahe befindlichen Einheiten das Licht auspustet. Sogar Gebäude und Mauern der Oberwelt sind gefährdet. Sturzen diese ein, sind Ihre Kampfer platter als ein Blondinenwitz. ALEXANDER FRANK

DRAGONSHARD

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Liquid Entertainment/Atari
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	Frühjahr 2005
VERGLEICHBAR:	Armies of Exigo, Dawn of War
INTERNET:	www.atari.de

KOMMENTAR

ALEXANDER FRANK



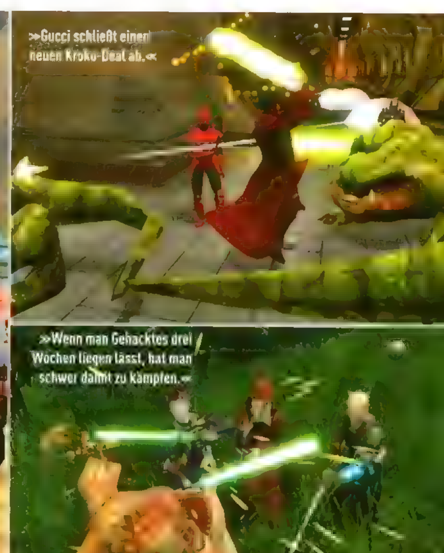
Ich stehe auf Rollenspiele! Am liebsten schlüpfe ich in die Haut eines weisen und manipulierenden Strategen, der vom Sofa aus seine Frau zum Bierholen und mehr abrichtet. Deswegen freue ich mich tierisch auf *Dragonshard*, da kann ich meinen feurigen Leidenschaften frönen. Und grandiose Optik genießen, ohne dass ich dafür meine zerbombte Bruchbude schönsaufen müsste und wie Kollege Brehme einen dicken Bierbauch bekäme. Ich kann es kaum noch erwarten, fetten Dämonen in den Hintern zu treten oder mithilfe der Spiel-Physik den Mauerfall von 1989 nachzustellen.



»Lockenstäbe in bunten Farben sprechen auch homosexuelle Männer an.«

Säbelwahn-Krieger

Erneut kämpfen Sie sich in STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS mit dem Lichtschwert bis zur Erleuchtung.



»Gucci schließt einen neuen Kroku-Deal ab.«

»Wenn man Gehacktes drei Wochen liegen lässt, hat man schwer damit zu kämpfen.«

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis … Nein, nicht wirklich. Genau genommen war es vor etwa einem Jahr auf Ihrem PC. Wir sprechen von *Knights of the Old Republic*, dem unglaublich erfolgreichen Rollenspiel im *Star Wars*-Universum von Bioware. Nun steht Teil zwei mit dem Untertitel *The Sith Lords* ins Haus.

KRIEG DEN BÜRGERN

Worum geht es? Wir erinnern uns an den ersten Teil. Darth Revan besiegte seinen alten Schüler Darth Malak im Bürgerkrieg der Jedi. Diese Auseinandersetzung hatte zur Folge, das es nun, fünf Jahre später, keine Ritter mehr gibt. Die Republik steht ohne Schutz da, ihr Verfall scheint unausweichlich. Kurz: Die Kacke dampft gewaltig. Selbstverständlich wartet auch diesmal ein strahlender Held darauf, den Karren aus dem Dreck zu ziehen: Sie. Unglaublich, was?

DER LETZTE WIRD DER ERSTE SEIN

Als anscheinend letzter übrig gebliebener Jedi der Galaxis kehren Sie aus dem Exil im Outer-Rim-Territorium zurück. Auf einem Asteroiden stöbern Sie ein Raumschiff auf, die Ebon Hawk. Das aus dem Vorgänger bekannte Gefährt erweist sich gleich als nützlich und kutschiert Sie durch die wesentlich düsterere Galaxis. Denn die bösen Sith sind auf dem Vormarsch. Und die Finsterlinge werden von mehreren Anhängern der dunklen Seite der Macht unterstützt. Als Jedi konnten Sie denen ordentlich Saures geben. Doch da gibt es ein klitzekleines Problem. Sie haben den Kontakt zur Macht verloren. Dumm gelaufen.

KRAFTLOS

Nicht verzagen, im Laufe des Spiels haben Sie viel Zeit, um wieder zu Kräften zu kommen. Unterwegs begegnen Ihnen einige alte Bekannte und Sie finden vielleicht sogar heraus, was aus Darth Revan wurde. Der verkrümelte sich dezent am Ende von Teil 1. Aber zunächst kümmern Sie sich um eigene Probleme.

ÄNDERUNGSSCHNEIDEREI

Auf den ersten Blick scheint sich nicht wirklich viel geändert zu haben. Grafisch bohrte der neue Entwickler Obsidian Entertainment zwar etwas auf, doch Sie erkennen auf den ersten Blick, dass es sich bei diesem Spiel nur um *KotOR* handeln kann. Geht es bei den Kämpfen jedoch ans Eingemachte, fallen die verbesserten Animationen sofort ins Auge. Während die Recken früher vermeintlich an Arthritis und Rheuma litten, verrenken sich die neuen Kämpfer nun wie Schlangenmenschen im Zirkus. Die Gemetzel, die Sie nach wie vor nach Belieben unterbrechen dürfen, gewinnen dadurch an Atmosphäre.

ROLLENTYPISCH

Wie im Vorgänger wählen Sie in *The Sith Lords*, ob Sie auf der hellen oder der dunklen Seite der Macht rumhantieren. Dieses Mal drohen die Entwickler jedoch schwerwiegendere Konsequenzen an, wenn Sie den Bösen mimen. Gut, denn wir stehen auf Bestrafung. Teil 1 war da lahm, spielten sich doch nur einige Dialoge und die Endsequenz anders ab. Am bewährten Spielprinzip des Vorgängers schnitze man indes nicht herum. Wozu auch? Das war ja eh fantastisch. *Star Wars*-Fans können also getrost frohlocken. Es winkt ein tiefgründiges, aber düsteres Rollenspiel.

ANDREAS BERTITS

KOTOR 2: THE SITH LORDS

GENRE:	Rollenspiel
ENTWICKLER:	Obsidian/Lucas Arts
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	Februar 2005
VERGLEICHBAR:	KotOR, NWN
INTERNET:	www.lucasarts.com

KOMMENTAR

DARTH BERTITS



Die Macht ist mit Obsidian Entertainment. Da kreuzt ein neuer Entwickler mit einem Team alter Rollenspielhasen auf und krallt sich gleich den Nachfolger des erfolgreichsten Rollenspiels des letzten Jahres. Kein schlechter Start! Doch aufgrund klangvoller Designernamen habe ich keine Angst, dass etwas schief gehen könnte. Vor allem mit der finsteren Atmosphäre des Spiels kann ich mich als alter Gothic-Jünger sofort anfreunden. Allerdings hätte ich mir eine sichtbar verbesserte Grafik gewünscht. Das Ganze kommt so etwas Add-on-mäßig rüber. Spannende Abende im Weltraum vermiest das aber nicht.

Blech im Spiel

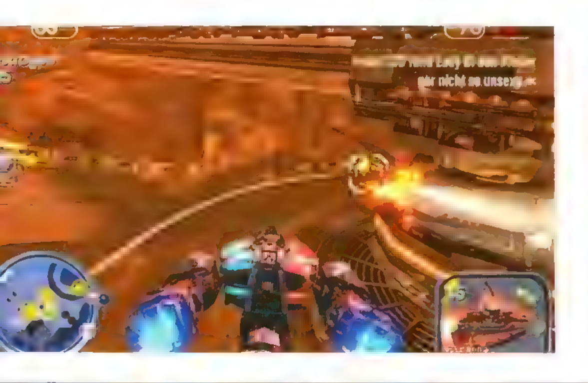
AUF DVD
VIDEO

Es ist bunt, überhaupt kein Schrott und nicht von schlechten Eltern: SCRAPLAND. Der kreative Kopf des Spiels hat immerhin auch schon das Leveldesign zu Doom 2, den ersten Quake-Teilen und American McGee's Alice erdacht.

Der junge Mann im weißen Hemd verlässt den Platz hinter dem Rednerpult und geht zur Bar. „Entschuldige, hast du vielleicht eine Zigarette für mich?" – „Ich wusste gar nicht, dass du rauchst." – „Mache ich normalerweise auch nicht. Nur wenn ich nervös bin." Bei dem Glimmstängel-Gelegenheitskonsumenten handelt es sich um American McGee. Der Mittdreißiger stellte uns für Sie in der Lounge 2 des Mathaser Filmpalasts am Münchner Stachus sein neuestes Spiel vor: *Scrapland*.

BLECHSCHADEN

„Jetzt bekommst du die einmalige Chance, zu sehen, wie wir arbeiten", verkündet der Anführer der kleinwüchsigen Wachroboterkolonne. „Zuerst umstellen wir das Opfer, damit es nicht fliehen kann. Danach treten wir ihm in den Arsch, bis wir müde werden. Das sieht leicht aus, aber du brauchst viel Übung." Wahre Worte, die Ihnen auf Nachfrage sicher jeder halbwegs brutale Türsteher gern mit seiner Faust bestätigt. Zurück bleibt im Fall der Roboter nur ein Haufen Schrott. Schrott, der nach der Drohung, die fünf Prügelzwerge zurückzuholen, bereitwillig die gewünschte Information ausspuckt. In Ihrer Mission als Roboter D-Tritus ermitteln Sie in der Maschinenwelt *Scrapland* in einer Reihe bizarrer Mordfälle. Da Ihr Blechgeselle nicht an einen bestimmten Körper gebunden ist, dürfen Sie gleich in mehrere Rollen schlüpfen. „Wenn man zu einem Roboter hinläuft und ihn anklickt, übernimmt man sofort seinen Körper", erklärt McGee. „Oder man geht zu den Terminals der Großen Datenbank, wo man aus 15 Robotertypen auswählen kann. Jeder mit seinen speziellen Fähigkeiten und Kräften." Die brauchen Sie auch, um das Komplott zu lösen, und den finalen Bosskampf zu bestehen. Der Clou ist, dass Sie von Anfang an die ganze Welt betreten können. „Bei zu niedrigem Fertigkeitslevel macht es natürlich nicht unbedingt Sinn, das auch auszureizen", so McGee. Da Sie im Spiel auch Raumschiffe zusammenschrauben, hat Entwickler Enlight daraus gleich noch einen Mehrspieler-Modus gebastelt. In diesem verwenden Sie sogar die Schiffe aus dem Solo-Abenteuer und lassen die Gegner Zielsuchraketen schlucken. Wohl bekomm's. JOACHIM HESSE



SCRAPLAND

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Enlight/Deep Silver
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	31. Januar 2005
VERGLEICHBAR:	GTA, Alice
INTERNET:	www.scrapland.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



So entspannte Entwickler wie American McGee sind ein Segen für die Branche. Keine Starallüren, stattdessen pure Kreativenergie, die in seine Spiele fließt. Die Vorschau-Version von *Scrapland* macht einen enorm guten Eindruck. Die merkwürdigen Roboterfiguren fand ich anfangs allerdings total unsympathisch. Aber da ich mich selbst an Kollegen wie Lucasz C. gewöhnen konnte, stellte auch diese Hürde letztlich kein Problem dar. Jetzt drücke ich dem Spiel die Daumen, dass Deep Silver den Wortwitz in die übersetzte deutsche Version rettet. Aber Witzigkeit kennt ja bekanntlich keine Grenzen. Hoffentlich.

TEST



Das ist der Renner!

Taritara, der Patch ist da! Das Warten auf Version 1.3 von FAR CRY entwickelte sich fast zur unendlichen Geschichte.

Ego-Shooter | Im Juli zog Crytek den Patch auf Version 1.2 überraschend nach nur einem Tag aus dem Verkehr. Der Grund: Es traten unerwartet neue Probleme auf. Nun schieben die Coburger endlich eine verbesserte Version für ihren Ausnahme-Shooter nach. Schnellspeichern gehört nun zu den Grundfunktionen. Außerdem sprintet Ihre Spielfigur schneller und länger, schießt genauer im Stand und den Schaden, den Fahrzeuge im Mehrspieler-Modus nehmen können, stimmten die Entwickler besser auf die eingesetzen Waffen ab. Das alles, in satte 74 MByte verpackt, finden Sie auf unserer DVD. JOACHIM HESSE

Info: www.farcry.de



»Erster Tag der Abc-Schützen.«

Es geht bergauf!

Endlich ist SÖLDNER: SECRET WARS so spielbar wie wir es uns von Anfang an für Sie gewünscht hätten.

Mehrspieler-Shooter | Jowood bat uns um unsere Meinung. In einem eintägigen Dauertest sahen wir lange vor dem Rest der Welt die neueste *Söldner*-Version. Viele Kritikpunkte haben die Entwickler ausgemerzt. So klappt der Commander-Modus jetzt einwandfrei, es läuft stabil und es gibt je drei neue Karten, Waffen, Fahrzeuge. Das alles erscheint als Patch und zusätzlich für Neueinsteiger unter dem Titel *Söldner: Reloaded* für rund 36 Euro im Handel. Angestrebter Termin war der 15. November. JOACHIM HESSE

Info: www.secretwars.net



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER VIRTUELLE HANDBÜCHER



»Türkische Cover-Version von Petry: Hülle, Hülle, Hülle!«

Verschwindibus

In der Regel haben Spiele eines gemeinsam: Ihre physikalische Hülle besteht aus Schachtel, Anleitung und Datenträger. Das war schon zu Zeiten so, als Hersteller ihre Spiele noch in verschieden großen Schuhkartons und wabbeligen 5¼-Zoll-Disketten auslieferten, und das ist auch heute im Zeitalter der DVD-Hülle noch so. Immer? Von wegen! Wer die Packung der Minispiel-Sammlung *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* öffnet, findet – statt eines Handbuchs – lediglich einen Werbezettel. Der offeriert ein Kurz-Abo des Männermagazins *FHM*. Das Spielhandbuch befindet sich als Pdf-Datei auf der CD. Vielen Dank! Für 45 Euro erwarte ich mehr Service. Ich finde es erbärmlich, den Käufern zuzumuten, die 27 Seiten selbst auszudrucken oder während des Spiels zum Acrobat-Reader zu wechseln. Noch schlimmer: *Half-Life 2*. Das können Interessenten über Steam aus dem Internet auf die Festplatte schaufeln. Der Datentransfer kostet allerdings nicht weniger als die verpackte Fachhandelsversion. In meinen Augen überflüssig. Doch auch ich als Käufer der Ladenversion werde schikaniert. Ich muss mich über Internet zwangsweise registrieren. Zu Redaktionsschluss stand noch nicht fest, ob *Half-Life 2*-Spieler gar während des gesamten Spiels eine Internetverbindung benötigen. Grauenhaft! Statt einer Anleitung liegt *Half-Life* natürlich bloß eine „Quick Reference Card" mit Systemvoraussetzungen bei. Ein Handbuch fehlt. Klar. Auf Anfrage versicherte uns ein Sprecher des Herausgebers der beiden Spiele zumindest, dass die Firma nicht plane, generell keine Anleitungen mehr beizulegen. Immerhin ein Hoffnungsschimmer.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski
SPORT-, ONLINE- & ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION, STRATEGIE- & RENNSPIELE	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY						
Überraschung! Ja ist denn scho Weihnachten?	Am PC noch schöner als auf der Xbox	Simpel, aber geil. So muss ein Actionspiel sein.	Vin Diesel ist auch auf dem PC der King.	Glatzen sind manchmal tatsächlich Helden.	Viiel besser als der mittelprächtige Film.	Stumpfer Film, geiles Spiel!
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT						
Alles balla-balla! Aber ganz schön schwer!	Aber jetzt bitte mal was Neues, okay?	Abgedroschen, aber spaßig	Wie im TV. Schon wieder ein Dschungelcamp.	Ich bin pompös. Dieses Spiel auch.	Aktiv-Urlaub im Pazifik? Geil!	Cool, aber langsam ausgelaugt
DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE						
Tolkien, Jackson und EA sind Götter.	Für so etwas fasse sogar ich Strategiespiele an.	Strategie ist einfach nicht mein Ding.	Der absolute, unglaubliche Wahnsinn!!!	Herr der Ringe + Strategie = Ahmet kotzt	Ich sag nur: Einfach gigantisch!	Strategie-Heinis haben Spaß dran.
DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE						
Siedeln mal anders. Ich find's gut!	Nicht verkehrt, aber nicht meins	Da habe ich wirklich andere Sorgen. Nein, danke!	Anders, aber trotzdem richtig gut	Aussiedler konnte ich nie leiden!	Weniger Änderungen wären mehr gewesen.	Nett, aber trotzdem nicht mein Ding
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2						
Besser, größer, prollig, geil!	Mich wundert, dass es nicht NfS 2005 heißt.	Für einen Szenetyp wie mich genau das Richtige	Gab's das nicht letztes Jahr schon mal?	Ziemlich ausufernd – wie Brehmes Arsch	Ich fahr lieber privat einen heißen Reifen.	Ich fand das Erste schon nicht so prall.

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem außerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Bedeutung
91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger konnten für solche Spiele das Sparschwein [illegible]
71 - 80%	[illegible]
61 - 70%	[illegible]
51 - 60%	[illegible]
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
HdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Doom 3	Id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest: Lost Dungeons of Norrath	Verant/Sony Online	01/2004
Final Fantasy 11	Square Softw.	01/2004
Star Wars Galaxies	Sony Online	02/2004
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacel	12/2004
NfS Underground 2	EA Games	01/2005
ROLLENSPIEL		
Gothic 2: D. Nacht des Raben	Piranha Bytes	10/2003
Star Wars: KOTOR	Lucas Arts	01/2004
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims 2	Maxis	10/2004
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoss 2005	Ascaron	01/2005
Fußball Manager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



»Bei der Weltmeisterschaft im Furzeanzünden lag Skinhead O'Connor weit vorne.«

»Ball der Ossis mit abgeschlossener Berufsausbildung. Beide Mitglieder konnten erscheinen.«

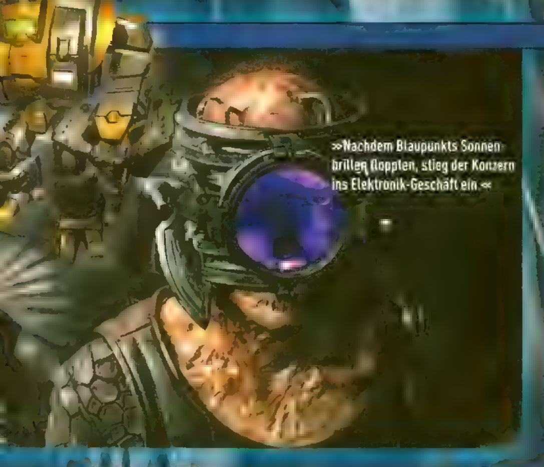
- Filmlizenz
- Produziert von Vin Diesel
- Mixt verschiedene Genres
- Rund elf Stunden Spielzeit
- Mit den Stimmen von Vin Diesel, Ron Pearlman, Xzibit
- Umfangreicher als die Konsolen-Fassung
- Keine Jugendfreigabe

PC ACTION GOLD

Tank

Gute Filmumsetzungen? Es gibt sie doch! Vorhang auf für CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY – DEVELOPERS CUT!

»Nach einem blutigen Familienstreit wurde Meister Proper in Polizeigewahrsam genommen.«



»Nachdem Blaupunkts Sonnenbrillen floppten, stieg der Konzern ins Elektronik-Geschäft ein.«

Diesel

Vin Diesel hat den Langsten. Zumindest garantiert den längsten Spielenamen im Portfolio. Der gute Vin ist hier nicht nur Hauptdarsteller seines eigenen Spiels, sondern auch Produzent. Er hat sogar eine eigene Spielefirma namens Tigon gegründet und war maßgeblich am Entwicklungsprozess dieser Perle beteiligt, aber das nur am Rande. Viel interessanter ist die Tatsache, dass es sich bei *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developers Cut* um das bisher beste Actionspiel mit Filmlizenz handelt.

KNAST TOTAL

Worum es bei diesem Spiel geht, verrät ja schon der Titel. Richard B. Riddick landet im Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay. Niemals gelang einem Insassen die Flucht, doch das will der grimmige Glatzkopf ändern. Bevor er sich tatsächlich von Butcher Bay verabschiedet, dauert es aber eine ganze Weile. *Chronicles of Riddick*



»Pickel sollte man besser mit der Hand ausdrucken.«

So spielt sich Chronicles of Riddick

BALLERN



Riddick ballert halt gern. Auch wenn er viele andere Fahigkeiten hat, greift er oft zur Knarre. Spater steuert er sogar einen Mech und raumt damit richtig fett auf.

SCHLEICHEN



Wer sich von hinten anschleicht, spart Munition und Arger. Das bringt aber nix, wenn die Opfer dann im Weg rumliegen. Deshalb: Korper verschwinden lassen!

GEFALLEN TUN

Im Knast wäscht eine Hand die andere. Tun Sie jemandem einen Gefallen, bringt Sie das in der Regel weiter. Also immer schön freundlich sein zu Mitgefangenen!

PRÜGELN



Wie in einem Prügelspiel verdreschen Sie selbst fette Gegner am laufenden Band. Dabei sind sogar abwechslungsreiche Schlagkombinationen moglich.

TURNEN

Um bestimmte Stellen zu erreichen, klettert, hangelt und kriecht der sportliche Einzelkämpfer. Dabei wechselt die Kamera in eine stilvolle Außenperspektive.

ZEUGS BEDIENEN



Aufzug rufen, Licht ausknipsen, Ventile zudrehen, Lüftungsschachte offnen und so weiter. All das macht Riddick auf Wunsch mit Knopfchen.

1-Euro-Jobs

[illegible] Riddick viele Aufgaben. Das hat [illegible] Charakter [illegible] gefä[illegible]



[illegible] nicht gerade zu[illegible]willig. Sie [illegible] [illegible] leisten, ohne [illegible] [illegible]



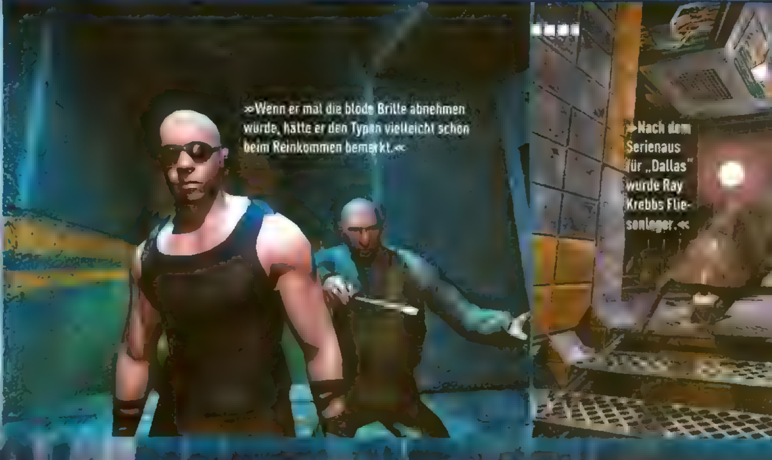
[illegible] geben Sie eine [illegible] [illegible]s in [illegible]ks Mahlzeit. Schließlich sollen S[illegible] [illegible] ja nicht töten, sondern [illegible] [illegible] fetten Denkzettel ver[illegible]



Sie beobachten den [illegible]. [illegible] wie immer schlingt er den [illegible]ten Schwei[illegible]nefraß herunter. Noch scheint die Welt für [illegible] in Ordnung zu sein. Nicht mehr lange!



[illegible] starken Krämpfen geschüttelt, sackt Bink sich zusammen. Auftrag erledigt! Wenig sp[illegible] wird Ihnen der Gläubiger mitteilen, dass die Ratte Bink endlich gezahlt hat.



»Wenn er mal die blöde Brille abnehmen würde, hätte er den Typen vielleicht schon beim Reinkommen bemerkt.«

»Nach dem Serienaus für „Dallas" wurde Ray Krebbs Fliesenleger.«

i[illegible] eigent[illegible] Ego-Shooter, doch es [illegible]ehr dahinter. In ei[illegible] [illegible]gen geht d[illegible] Spiel dank [illegible]er Aufgaben [illegible] Adventure [illegible] und [illegible] Riddick [illegible] die [illegible] Fight[illegible] das den Be[illegible] diesem [illegible] ends [illegible] Red[illegible] [illegible]

ALLE[illegible]

Unser sympathi[illegible] Hauptdarsteller [illegible] auf dem Kasten. Nachtsicht und automatische Selbstheilung sind nur einige seiner auffälligsten Merkmale. Mit der Aktionstaste lassen sich Sch[illegible]er betätigen, Türen öffnen, Mithäftlinge und andere Typen [illegible] und [illegible] Hindernisse er[illegible]. So erreichen Sie h[illegible] gelegene A[illegible] oder [illegible] sich über Abgründe. In diesen Situationen wechselt die Kamera automatisch in eine Art Verfolger-Perspektive, was der Übersicht dient und cool aussieht. Die Ducken-Taste versetzt den Protagonisten in den Schleich-Modus. So bewegt sich Riddick unauffälliger. Im Gegensatz zu *Thief* oder *Splinter Cell* gibt es keine Bildschirmanzeige, die den Spieler darüber informiert, ob er gesehen wird oder nicht. Das wurde subtiler gelöst. Befindet sich Riddick etwa im Schutz der Dunkelheit, legt sich ein leichter Blauschleier über das Bild. So wissen Sie immer Bescheid, ohne ständig auf eine kleine Bildschirm-Anzeige zu schielen.

SCHLEICH DICH!

Elegant und leise schalten Sie Gegner von hinten aus, bevor diese ahnen, was los ist. Die Wahl der Waffe hat dabei logischerweise Einfluss auf die Art des Ablebens Ihrer Gegner. Die Körper Ihrer virtuellen Opfer schaffen Sie möglichst unauffällig weg. Das Schöne ist, dass Sie anders als Beamte zu keiner Zeit zur Schleicherei gezwungen werden. Es macht Ihnen das Leben in bestimmten Situationen einfach nur leichter. Die Umgebung in Ihre Aktionen einzubeziehen, lohnt sich ebenfalls. Die schweren Rotorblätter eines Ventilators aus der Befestigung zu schießen oder ahnungslose Wachleute in einen Zerhacker zu schubsen, ist zwar brutal, aber ebenso effektiv wie effektvoll.



»Ich habe Sie nicht [illegible], Officer! Ich bin Kobe Bryant und habe so etwas nicht nötig.«


»Nach Roys Unfall traute sich Siegfried nur noch mit Leibwächtern in den Tigerkäfig.«

[illegible]

[illegible] wenn d[illegible] ist? [illegible] durch [illegible] fern zu entgehen und suchen nach Pulver wie Kokssüchtige. Uns Richie hingegen tritt bewaffneten Schurken mit bloßen Fäusten gegenüber (siehe Extrakasten auf Seite XX). Je nach gedrückter Richtungstaste variieren die Schläge und drückt man Tasten schnell hintereinander, folgt eine Kombination. Blocken kann El Glatzo natürlich auch. Im Knast machen Sie durch Ihre Kampfkunst sogar Kohle, in dem Sie in speziellen Turnieren Insassen verdreschen. Für das verdiente Geld kaufen Sie dann Zeugs wie Stichwaffen, Schlagringe oder Werkzeuge, um Lüftungsschächte zu öffnen. So ähnlich soll das [illegible] manch einem Ami-Knast [illegible] funktionieren.

REDEN IST SILBER

Riddicks Interaktion mit seinem Umfeld beschränkt sich nicht auf Gewaltausübung. Sämtliche Charaktere im Spiel lassen sich ansprechen, mit manchen führen Sie sogar längere Gespräche, deren Verlauf Sie bis zu einem gewissen Grad bestimmen. So informieren Sie sich über Fluchtmöglichkeiten oder nehmen kleine Jobs an. Mal sollen Sie eine Liste mit Verrätern finden, dann wiederum gilt es, jemanden um die Ecke zu bringen. Einige dieser Aufgaben müssen Sie erledigen, um weiterzukommen, andere sind optional. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, werden alle Jobs im so genannten Journal gespeichert, welches Sie jederzeit aufrufen können. Viele *Riddick*-Tests der Xbox-Fassung lassen ja ve[illegible], dass der Titel von [illegible] genrefremden Elemen[illegible] dominiert wird, doch der [illegible] bestandteil von [illegible] Flucht besteht imme[illegible] aus handfester Ego-S[illegible] Action. Menschliche Wachen, ekelhafte Alienmonster und selbst fette Kampf-Mechs blasen Sie dabei in Stücke. Vor allem im letzten Teil des Spiels steigt der Bleigehalt ins Unermessliche.

VERWIRRSPIEL

Ih[illegible] steht es meist frei, in bereits besuchte Abschnitte des Riesenknasts zurückzukehren. Das ist vor allem für

Geht das auch im echten Leben?

1. MUSKELN UND GEHIRN HABEN


[illegible] etwas nicht. Bester [illegible] Schwarzenegger, der komischerweise [illegible] gewählt wurde, obwohl er nicht [illegible]. Deutsch [illegible]

2. [illegible]


Es geht! Seit das voluminöse [illegible] direkt vor der [illegible] sitzt, leben und arbeiten seine Kollegen [illegible] Dunkelheit. Auch wenn es biologisch [illegible] Augen haben sich der Finsternis [illegible]

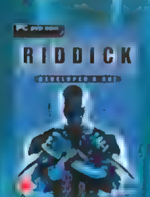
3. DER GEFANGENSCHAFT ENTFLIEHEN


[illegible] der Knab[illegible] Schtürk gelang nach [illegible] aus der PCA-Gefan[illegible] [illegible] wieder ein.

Im falschen Film?


[illegible] drei Filme und ein Spiel [illegible] Riddick. Wir [illegible]





THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

[illegible]



PITCH BLACK: PLANET DER FINSTERNIS

In *Pitch Black* wird der [illegible] Riddick [illegible] in einem Film vorgestellt. [illegible]

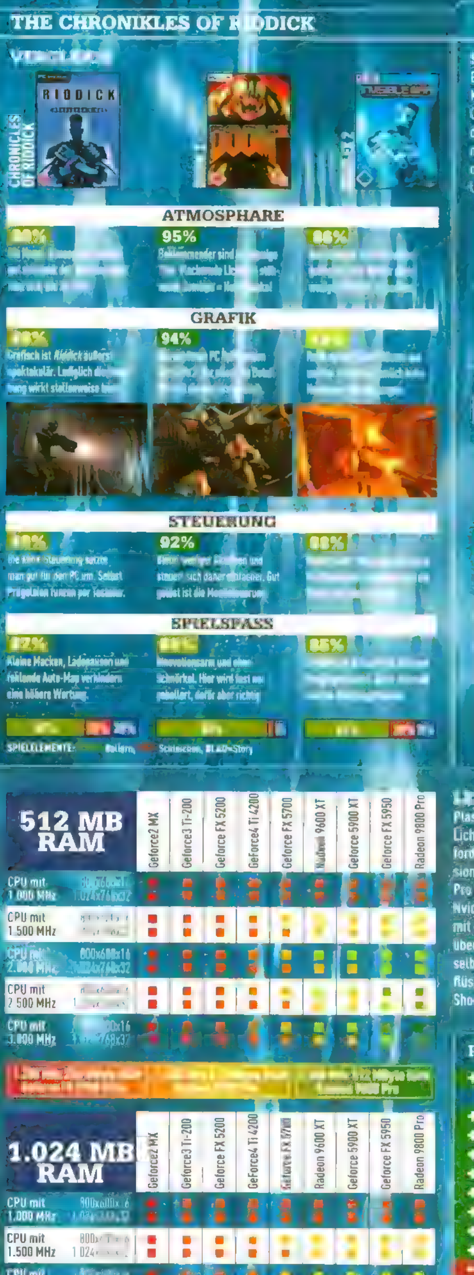


RIDDICK: [illegible] FINSTERNIS

[illegible]



[illegible]



PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE ANDEREN HOBBYS HABER

PC-ACTION ABONNENT

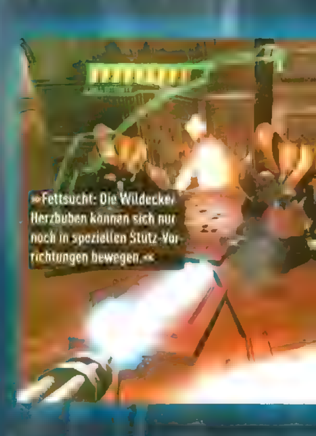
NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Plastische Oberflächen, aufwendige Lichteffekte und realistische Schatten fordern ihren Tribut: Unsere Testversion läuft erst mit einer Radeon 9800 Pro flüssig. Die Radeon 9600 XT oder Nvidias Geforce FX [illegible] mit der höchsten Detailstufe bereits überfordert, eine FX 5200 Ultra liefert selbst bei niedrigsten Details kein flüssiges Ergebnis. Bei der CPU ist der Shooter dagegen a[illegible]

PRO & CONTRA

- \+ Realistisch wirkende Spielfiguren
- \+ Hervorragende Sprachausgabe
- \+ Verlässt eingetretene Pfade
- \+ Hervorragender Soundtrack
- \+ Plastisch wirkende Optik
- \+ Tolles Bonusmaterial
- \+ Sehr gute Steuerung
- \+ Spitzenmäßige Atmosphäre
- \+ Spannende Story
- − Häufige Ladepausen
- − Kein Mehrspieler-Modus
- − Keine Auto-Map
- − Nur englische Sprachausgabe



»Fettsucht: Die Wildecker Herzbuben können sich nur noch in speziellen Stütz-Vorrichtungen bewegen.«

Entdecker schon, die sämtliche Bonus-Kippenschachteln suchen und finden möchten. Jedes entdeckte Zigarettenpäckchen schaltet nämlich Extras wie Fotos, Making-of-Videos und sogar Bonuslevels frei. Im Spielverlauf verwirrt diese „Bewegungsfreiheit" in Verbindung mit Alternativ-Routen und der suboptimalen Karte aber. Eine Auto-Map fehlt, dabei hätte die den Spielern Ärger erspart. Die Ladepausen zwischen den Abschnitten sind nicht gerade kurz, was unsere Laune an einigen Stellen fast so vermieste wie George Dabbeljuhs Wiederwahl.

GUT STRUKTURIERT

Technisch stellt die PC-Version das Xbox-Pendant kom-



»Nach der Maniküre war Wolverine harm[illegible]«

Handarbeit ist tödlich







plett in den Schatten. Die mit Normal Mapping versehenen Objekte schauen einfach besser aus. Selbst feinste Strukturen wie Korrosionsspuren auf Steinwänden wirken scharf. Die detaillierten Gesichter der Charaktere gehören zum Besten, was der Markt momentan hergibt und rangieren nur knapp unter *Half-Life 2*-Niveau. Dafür wirkt die Umgebung relativ trist, was vielleicht damit zu erklären ist, dass im Knast – genau wie in unserem Verlagsgebäude – wenig Wert auf abwechslungsreiches Interieur gelegt wird. Die Krabbelviecher, die sich Riddick später in den Weg stellen, halten optisch auch nicht ganz mit dem Rest mit.

DICKER BONUS

Geübte Spieler verlassen Butcher Bay nach rund zehn Stunden. Wer alle Boni freischalten will, braucht länger. Einen Mehrspieler-Teil gibt es zwar nicht, dafür lädt der Kommentar-Modus zum erneuten Durchspielen ein. Da lauschen Sie beim Zocken den Audiokommentaren der Macher. Apropos Lauschen: Die Sprachausgabe ist fabelhaft! Stars wie Vin Diesel, Ron Pearlman und Dwight Schulz liehen den Figuren ihre (amerikanische) Stimme, was den Film-Charakter unterstreicht. Wer *Half-Life 2* durchhat, findet mit *Chronicles of Riddick* die perfekte Unterhaltung für ode Weihnachtsabende.

AHMET ISCITÜRK



»Gibt's wirklich: Kitzler.«



»Kurz vor Feierabend konnte Tupac noch einmal den Auslöser seiner Digicam betätigen.«

FAZIT

JOACHIM HESSE

Wenn ich mich bislang in der Redaktion umgesehen habe, kam ich immer zu dem Schluss, dass Humorlosigkeit Haarausfall verursacht. Nach *Riddick* muss ich meine Meinung revidieren: Der Kerl reißt an einer Tour die coolsten Sprüche des Universums. Genau wie im dazugehörigen Film. Im Gegensatz dazu stimmt im PC-Ableger aber auch die Action. Abgesehen von ein paar zu langen Abschnitten. *Riddick* zeigt, wie man zu einem durchschnittlichen Kinofilm ein hervorragendes Spiel macht. Nach *Enclave* und *Knights of the Temple* bereits das dritte Spitzenspiel der schwedischen Entwickler.

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Wow, der Hauptcharakter sieht mir zum Verwechseln ähnlich – sogar der Körperbau passt! Das ist aber nicht der einzige Grund, warum ich schon die Xbox-Version von *Chronicles of Riddick* geliebt habe. Dass hier die üblichen Ego-Shooter-Pfade verlassen werden, gefiel mir besonders gut. Die PC-Fassung sieht noch besser aus und die Audiokommentar-Geschichte hat auch was. Die häufigen Ladepausen kotzen mich allerdings an und einige Passagen wirken ein wenig gestreckt – so wie die Drogen, die ich in meiner Heimat verkaufen musste, um meine Flucht in den Wesen zu finanzieren.

CHRONICLES OF RIDDICK

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 3,8 GByte HD, Win98

SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Starbreeze
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	www.riddickgame.com
SPRACHE:	Englisch (dt. Texte)
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	17. Dezember

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Riddick ist ein waschechter Einzelkampfer. Eigentlich schade.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER -

EINZELSPIELER **87**

SEHR GUT – Kein Action-Spiel mit Filmlizenz ist derzeit besser!

- Offizieller Nachfolger von *MoH: Allied Assault*
- Vier riesige Kampagnen + Trainingslevel
- Drei Mehrspieler-Modi
- Havok-Physik-Engine
- Orchestraler Soundtrack

AUF DVD
TRAILER
VIDEO
DEMO (NUR AB-18-DVD)

»Ihr Schweine habt mit euren Billigkarossen unsere Autoindustrie in den Ruin getrieben. Sterbt!«

Da wirst du ja panisch!

Nachdem Sie im Vorgänger gegen Nazis kämpften, ziehen Sie in MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT Nippons Söhnen das Fell über die Ohren. Ob das spielerisch genauso befriedigt, lesen Sie in unserem Test.

»Typisch Amis. Selbst aus der Entenjagd machen die ein Spektakel.«

»Wie im Irak: Die Amis wurden mit offenen Armen empfangen.«

»Ich möchte dir noch ein letztes Mal in die Nippel zwicken, bevor uns der Gaijin über den Haufen knallt.«

1999 erblickte ein hervorragender WW2-Shooter namens *Medal of Honor* das Licht der Welt. Komischerweise nicht auf dem PC, sondern auf Sonys Playstation. Das Auffälligste an dem Titel war die für damalige Verhältnisse unglaublich dichte Atmosphäre. Höchstens *Half-Life* bot dem Spieler seinerzeit so viel Tiefe und Spannung. Hunderttausende Zocker verschlangen das Meisterwerk förmlich und wollten ihre Joypads gar nicht mehr aus der Hand legen. Erst 2002, also rund drei Jahre später, bekam die PC-Gemeinde ihr eigenes *Medal of Honor* spendiert. Außer dem Namen und dem WW2-Szenario hatte das Spiel aber nichts mit dem Original gemein. Ein geniales Erlebnis war *Allied Assault* trotzdem und präsentierte mit dem Angriff auf Omaha Beach einen Meilenstein der Spielegeschichte. Jetzt, knapp drei Jahre und einige Add-ons später, dürfen wir endlich den lang erwarteten Nachfolger unseren Mann stehen. Wird es die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen oder *MoH*-Fans enttäuschen, so wie Kollege Ralph Wollner immer wieder Familie und Kollegen enttäuscht hat? Die Antwort ist: Jein!

EUROPA IST OUT

[illegible] Vorgänger gaben Sie den Deutschen auf europäischen Schlachtfeldern was auf die Mütze. Dieses Mal kommt der Feind aus Japan und die Schauplätze befinden sich im Pazifik. Pearl Harbor, Midway und Tarawa Island zum Beispiel, um nur die bekanntesten Stätten zu nennen. Als Private Tommy Conlin beginnen Sie Ihr Training im Marine-Ausbildungslager und sind danach bei den entscheidenden Schlachten gegen die Japaner dabei. Spielerisch hat sich das Ganze im Vergleich zu *Allied Assault* nur marginal verändert, grafisch hingegen

So spielt sich MoH: Pacific Assault

Sie sind Private Tommy Conlin – ein US-Marine. Womit Sie sich die meiste Zeit herumärgern werden, erfahren Sie hier.

PLATTMACHEN



Im Krieg wird meist geschossen und da Sie nicht aus der Reihe tanzen möchten, ballern Sie fleißig mit. Wenn es etwas enger wird, geben Sie den Feinden auch mal den Kolben zu schmecken.

ZEUG BEDIENEN



Was wäre ein Kriegs-Shooter ohne die Möglichkeit, Geschütze oder Fahrzeuge zu bedienen? Hier dürfen Sie sogar selber ein Flugzeug steuern, was gar nicht so leicht ist.

SPRENGEN

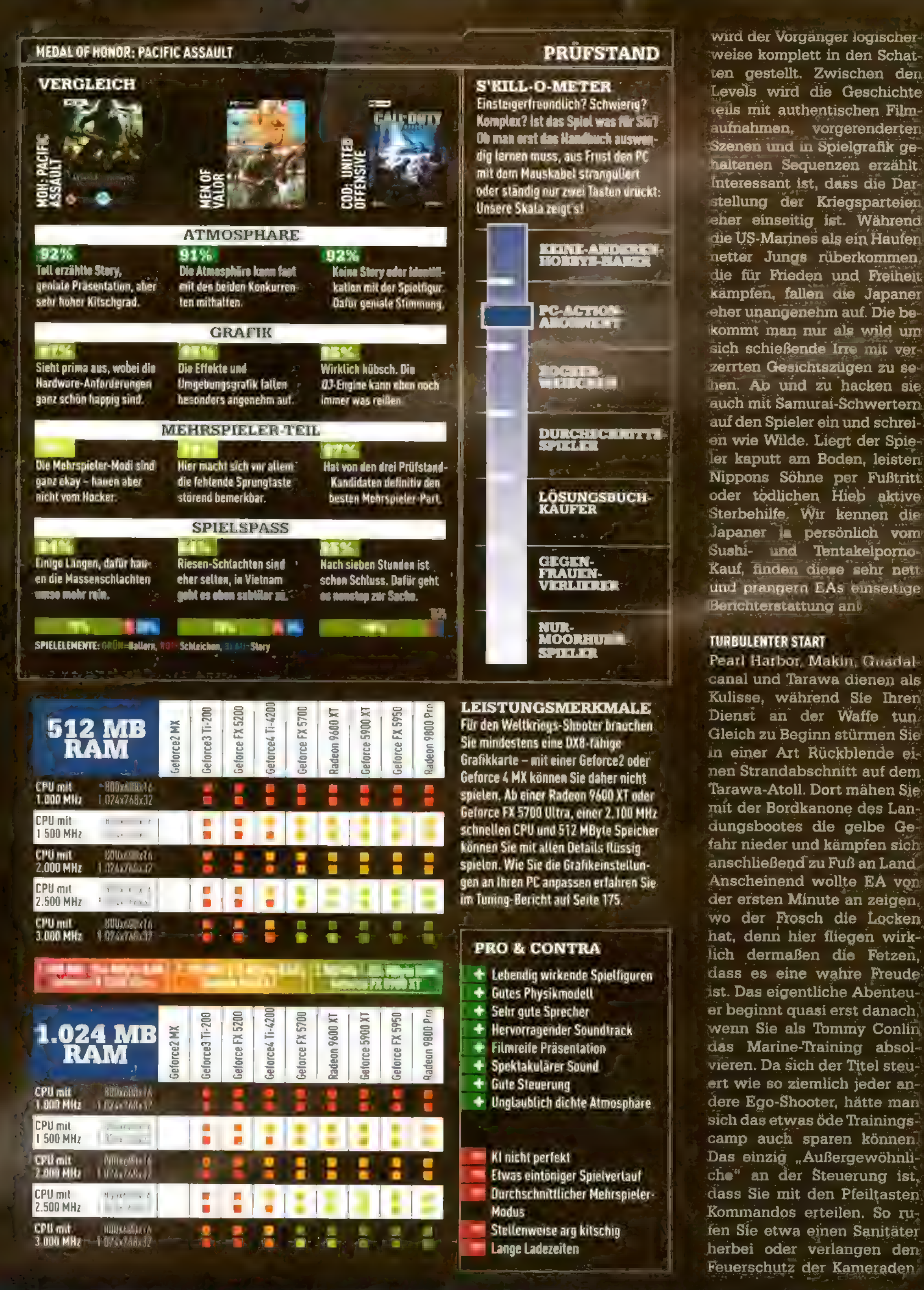


Weil die Japaner allerlei gefährliches Zeugs in petto haben, empfiehlt es sich, einiges davon in die Luft zu jagen. Wer weiß, was die Typen sonst damit anstellen würden.

PATRIOT SEIN



Immer wieder wird Ihnen klar gemacht, dass die US-Marines allesamt Helden sind. Einfach gute Jungs mit einem großen Herz, die ihre Familien vermissen und für den Frieden kämpfen.



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT — **PRÜFSTAND**

VERGLEICH

MOH: PACIFIC ASSAULT | MEN OF VALOR | COD: UNITED OFFENSIVE

ATMOSPHÄRE

- 92% – Toll erzählte Story, geniale Präsentation, aber sehr hoher Kitschgrad.
- 91% – Die Atmosphäre kann fast mit den beiden Konkurrenten mithalten.
- 92% – Keine Story oder Identifikation mit der Spielfigur. Dafür geniale Stimmung.

GRAFIK

- Sieht prima aus, wobei die Hardware-Anforderungen ganz schön happig sind.
- Die Effekte und Umgebungsgrafik fallen besonders angenehm auf.
- Wirklich hübsch. Die Q3-Engine kann eben noch immer was reißen.

MEHRSPIELER-TEIL

- Die Mehrspieler-Modi sind ganz okay – hauen aber nicht vom Hocker.
- Hier macht sich vor allem die fehlende Sprungtaste störend bemerkbar.
- Hat von den drei Prüfstand-Kandidaten definitiv den besten Mehrspieler-Part.

SPIELSPASS

- Einige Längen, dafür hauen die Massenschlachten umso mehr rein.
- Riesen-Schlachten sind eher selten, in Vietnam geht es eben subtiler zu.
- 85% – Nach sieben Stunden ist schon Schluss. Dafür geht es nonstop zur Sache.

SPIELELEMENTE: GRÜN=Ballern, ROT=Schleichen, BLAU=Story

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- HOCHDRUCKWEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz										
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz										
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz										
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz										
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Für den Weltkriegs-Shooter brauchen Sie mindestens eine DX8-fähige Grafikkarte – mit einer Geforce2 oder Geforce 4 MX können Sie daher nicht spielen. Ab einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra, einer 2.100 MHz schnellen CPU und 512 MByte Speicher können Sie mit allen Details flüssig spielen. Wie Sie die Grafikeinstellungen an Ihren PC anpassen erfahren Sie im Tuning-Bericht auf Seite 175.

PRO & CONTRA

- \+ Lebendig wirkende Spielfiguren
- \+ Gutes Physikmodell
- \+ Sehr gute Sprecher
- \+ Hervorragender Soundtrack
- \+ Filmreife Präsentation
- \+ Spektakulärer Sound
- \+ Gute Steuerung
- \+ Unglaublich dichte Atmosphäre
- − KI nicht perfekt
- − Etwas eintöniger Spielverlauf
- − Durchschnittlicher Mehrspieler-Modus
- − Stellenweise arg kitschig
- − Lange Ladezeiten

wird der Vorgänger logischerweise komplett in den Schatten gestellt. Zwischen den Levels wird die Geschichte teils mit authentischen Filmaufnahmen, vorgerenderten Szenen und in Spielgrafik gehaltenen Sequenzen erzählt. Interessant ist, dass die Darstellung der Kriegsparteien eher einseitig ist. Während die US-Marines als ein Haufen netter Jungs rüberkommen, die für Frieden und Freiheit kämpfen, fallen die Japaner eher unangenehm auf. Die bekommt man nur als wild um sich schießende Irre mit verzerrten Gesichtszügen zu sehen. Ab und zu hacken sie auch mit Samurai-Schwertern auf den Spieler ein und schreien wie Wilde. Liegt der Spieler kaputt am Boden, leisten Nippons Söhne per Fußtritt oder tödlichen Hieb aktive Sterbehilfe. Wir kennen die Japaner ja persönlich vom Sushi- und Tentakelporno-Kauf, finden diese sehr nett und prangern EAs einseitige Berichterstattung an!

TURBULENTER START

Pearl Harbor, Makin, Guadalcanal und Tarawa dienen als Kulisse, während Sie Ihren Dienst an der Waffe tun. Gleich zu Beginn stürmen Sie in einer Art Rückblende einen Strandabschnitt auf dem Tarawa-Atoll. Dort mähen Sie mit der Bordkanone des Landungsbootes die gelbe Gefahr nieder und kämpfen sich anschließend zu Fuß an Land. Anscheinend wollte EA von der ersten Minute an zeigen, wo der Frosch die Locken hat, denn hier fliegen wirklich dermaßen die Fetzen, dass es eine wahre Freude ist. Das eigentliche Abenteuer beginnt quasi erst danach, wenn Sie als Tommy Conlin das Marine-Training absolvieren. Da sich der Titel steuert wie so ziemlich jeder andere Ego-Shooter, hätte man sich das etwas öde Trainingscamp auch sparen können. Das einzig „Außergewöhnliche" an der Steuerung ist, dass Sie mit den Pfeiltasten Kommandos erteilen. So rufen Sie etwa einen Sanitäter herbei oder verlangen den Feuerschutz der Kameraden

Nach dem Drill geht es direkt an die Front. Genauer gesagt nach Pearl Harbor, wo das Tempo wieder heftig anzieht und kaum Zeit bleibt, um mal Luft zu holen. Sie hetzen durch die Innereien eines Schlachtschiffs, um es vor dem Untergang zu bewahren, feuern Torpedos ab und klemmen sich hinter die fetten Bordkanonen und dezimieren Japans Kamikaze-Geschwader. Es mag pervers klingen, aber in solchen Momenten möchte man sich fast schon freiwillig zum Wehrdienst melden.

GRÜN IST DIE HOFFNUNG?

Nach dem grandiosen Pearl-Harbor-Kapitel geht es erst einmal ins Grüne und da bleiben Sie mit Ihren Kameraden auch für eine lange, lange Zeit. Sie stapfen durch den Dschungel, pusten rudelweise japanische Soldaten aus den Latschen, treffen auf Lager und Siedlungen, in denen Sie wieder rudelweise japanische Soldaten über den Jordan schicken. Dabei verhalten sich die Gegner relativ intelligent, gehen in Deckung, bringen sich vor Granaten in Sicherheit, kreisen den Gegner ein und rufen auch mal nach Verstärkung. Oft versuchen die Gelben auf Tuchfühlung zu gehen und rammen Ihnen Messer, Samurai-Schwerter, Gewehrkolben oder das schicke Bajonett in den Wanst. Gerade im Rudel scheinen die Lausbuben den Nahkampf zu bevorzugen und stürmen dann besonders todesmutig auf den Spieler zu.

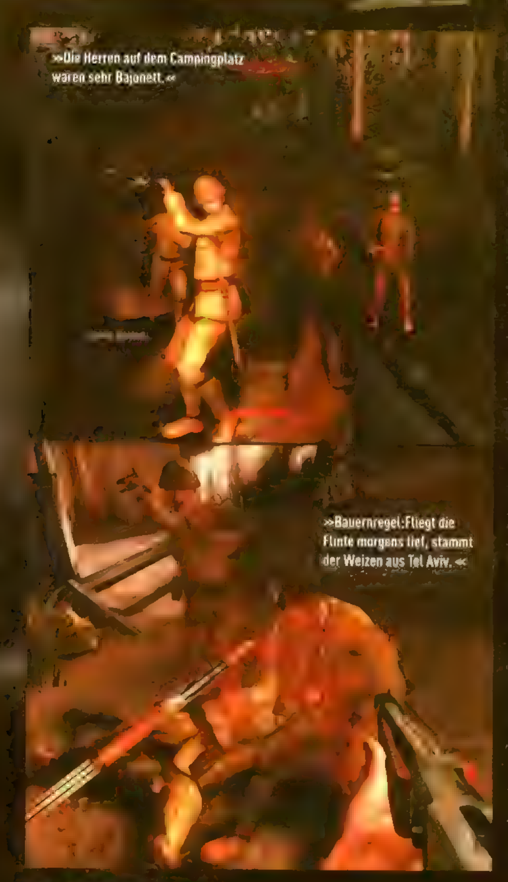
GANZ SCHÖN HAPPIG

Die eigenen Kameraden haben auch was in der Birne. Sie suchen im Kugelhagel Deckung und rennen nicht einfach blind ins Verderben. Trotzdem gibt es in dieser Hinsicht Grund zur Schelte. Manchmal hat man das Gefühl, die Marines hätten ein paar Valium eingeworfen. Wenn es zum Beispiel darum geht, Scharfschützen aus Baumwipfeln oder von Wachtürmen zu holen, sind die Kollegen nutzlos. Meist endet es damit, dass man doch wieder alles selber macht.



»Ich sagte dir doch, hier ist es sicher. Was für eine Explosion? Ich hab keine Explosion gesehen. Schau mal da! Ein Vogel!«

»Wenn Ahmet Iscitürk am FKK-Strand rumhängt, kommen Unachtsame schon mal ins Stolpern.«



»Die Herren auf dem Campingplatz waren sehr Bajonett.«

»Bauernregel: Fliegt die Flinte morgens tief, stammt der Weizen aus Tel Aviv.«

Bin ich ein guter Amerikaner?

***MoH: Pacific Assault* ist ein patriotisches Spiel und in jedem von uns steckt ja irgendwie ein kleiner Amerikaner. Aber die Frage ist doch: Wie amerikanisch bin ich wirklich?**

Was haben Renault, Volkswagen und Rolls-Royce gemein?
a) Es handelt sich dabei um Traditions-Autohersteller. (5 Punkte)
b) Alle drei Begriffe bestehen aus Buchstaben! (10 Punkte)
c) Die ersten beiden kommen aus Ländern, die Amerika im Irak-Krieg nicht unterstützt haben. England hat uns Amerikaner im Krieg unterstützt, doch Rolls-Royce gehört ja zu BMW und die kommen aus Deutschland! Ergo: Alle drei sind feige Verräter-Firmen! (15 Punkte)

In den USA hat statistisch gesehen jeder Bürger eine Schusswaffe. Was denken Sie darüber?
a) Die USA sollten über schärfere Waffengesetze nachdenken. (5 Punkte)
b) Ich bin Italiener und bevorzuge sowieso eher Stichwaffen. (10 Punkte)
c) Dagegen müssen wir was unternehmen. Wenn nötig mit Schusswaffen! (15 Punkte)

Warum wurden US-Truppen in den Irak eingeflogen?
a) Weil die Amis dort angeblich Massenvernichtungswaffen vermuteten. (5 Punkte)
b) Weil es zum Laufen zu weit war. (10 Punkte)
c) Äh, weil der Kaiser des Iraks – wie hieß er doch gleich ... Saddam Bin Laden? – jedenfalls war er ein Schwein und musste aufgehalten werden! (15 Punkte)

Hätten die amerikanischen Truppen früher aus Vietnam abziehen sollen? Schließlich war die Niederlage ja bereits vorher abzusehen.
a) Auf jeden Fall! (5 Punkte)
b) Ohne den Vietnamkrieg gäbe es jetzt keine geilen Vietnam-Shooter! (10 Punkte)
c) Was? Amerika hat den Vietnamkrieg verloren? Das ist doch eine Lüge! (15 Punkte)

Welche Menschen haben die Welt am stärksten beeinflusst?
a) Jesus, Luther und Einstein. (5 Punkte)
b) Chuck Norris und Lorenzo Lamas. (10 Punkte)
c) Coca-Cola, dann noch dieser Egg McMuffin und auf jeden Fall Santa Claus! (15 Punkte)

Auflösung:
25 – 40 Punkte
Sie sind in etwa so amerikanisch wie Josef Stalin oder Konrad Adenauer. Da haben Sie aber noch einmal Glück gehabt!
40 – 60 Punkte
Sie sind entweder PC ACTION-Abonnent oder arbeiten als Redakteur für selbiges Magazin. In beiden Fällen sollten Sie einen Arzt konsultieren.
60 -75 Punkte
Sie sollten für das Amt des US-Präsidenten kandidieren oder haben es eventuell schon getan. Falls Letzteres zutrifft: Holen Sie sich endlich ein Abo, Mr. Bush!

KAMPF DER GIGANTEN

Okay, die langen Dschungelpassagen lassen also Abwechslung vermissen. Klar, dass die *Call of Duty*-Gemeinde dieses Manko sofort als absolut unverzeihlichen Design-Schnitzer tituliert, was ja auch nicht völlig aus der Luft gegriffen ist. Allerdings darf man dabei nicht vergessen, dass *Pacific Assault* fast die doppelte Spielzeit von *Call of Duty* bietet. Hätten die Jungs von EA also ein paar öde Stellen rausgeschmissen, verkürzte das zwar die totale Spieldauer, aber dafür wäre für ein strafferes Spielerlebnis gesorgt. Manchmal ist mehr eben weniger, wie dieses Spiel beweist. Dafür bietet EAs WW2-Spektakel eine richtige Story, inklusiver fesselnder Erzählweise und echt cooler Zwischensequenzen. Auch technisch hat *Medal of Honor* die Nase vorn: Fantastische Licht- und Schattenspiele, Spezialeffekte, wohin man blickt, lebendig wirkende Figuren. Und dank der Havok-Engine fliegt dem Spieler alles physikalisch korrekt um die Ohren. Kommen wir zum Mehrspieler-Teil. Zwar wurde dieser vom Hersteller im Vorfeld groß angepriesen, doch da hat man den Mund zu voll genommen. Nachdem man sich bei EA registrieren muss, stehen Team Deathmatch, Deathmatch und Invader zur Auswahl. In Letzterem erobern und halten Sie strategisch wichtige Punkte. Nichts Neues also und vor allem nichts, was es nicht woanders in besserer Form gibt. Kleiner Hinweis zum Schluss: Für rund zehn Euro mehr gibt es eine spezielle Director's Edition, die jede Menge Zusatzmaterial wie etwa spannende Dokus enthält. AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

MoH: Pacific Assault erinnert an mein Leben. Da hangle ich mich auch mühsam von einem Höhepunkt zum nächsten. Geile Abschnitte entlohnen für manche eintönige Passage. Zum Beispiel in Pearl Harbor die Geschütze eines Schlachtschiffs zu bedienen. Gäbe es eine Top Ten der eindrucksvollsten Szenen der Spielegeschichte, wäre diese Sequenz definitiv mit an Bord. Insgesamt hat EA die Erwartungen zwar nicht erfüllt, aber für mich als Shooter-Freund führt trotzdem kein Weg an dem Spektakel vorbei.

MOH: PACIFIC ASSAULT

MINDESTENS:	GENRE:	Ego Shooter
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, Win2000	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	EA LA
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL:	INTERNET:	www.eagames.de
2,4 GHz, 1 GByte RAM, GraKa mit 128 MByte Videospeicher	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch, Invader; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	
STEUERUNG	
GRAFIK	
SOUND	91%
MEHRSPIELER	

EINZELSPIELER **84**

SEHR GUT – Nicht so genial wie erhofft, aber trotzdem ein Muss


PAIN SUFFERING DEATH
IT'S COMING FOR YOU
DOOM 3
ACTIVISION
id



Ab durch die Mitte!

Nicht nur Ernst August ist hart drauf: In PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN entbeint ein junger Monarch seine Gegner gleich im Dutzend.

»Andrea Bocellis Bauchnabel-Piercing-Studio wird wohl bald wieder geschlossen.«

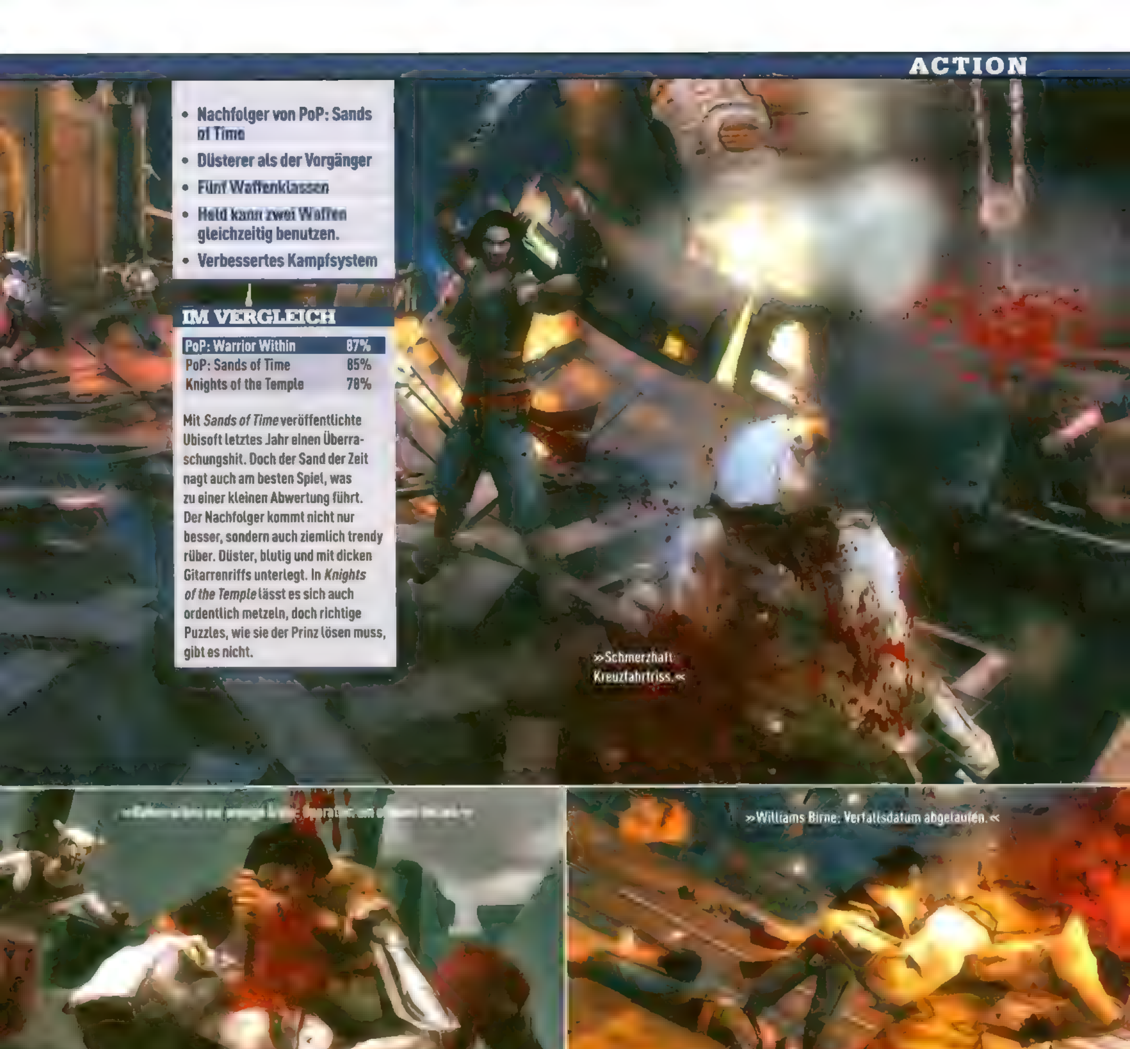
Es gibt Kultfilme, Kultsongs und Kultspiele. Die *Prince of Persia*-Reihe gehört in letztere Kategorie. Während unsere Opas im Suff über den Zweiten Weltkrieg sinnierten, jammern wir verwohnten Weicheier darüber, dass die Jugend von heute über die 2D-Abenteuer des gelenkigen Prinzen so gut wie gar nichts weiß. Aber kann man es den Hip-Hop hörenden Kids denn verübeln? Schließlich muten die Anfänge der Serie gegenüber den neuen Prinzen-Abenteuern wie peinliche Relikte aus der Steinzeit an. Selbst das erst letztes Jahr erschienene *Prince of Persia: Sands of Time* wirkt neben *Warrior Within* veraltet. Ist *Sands of Time* wie ein Disney-Comic aufgemacht, geht der Nachfolger eher in Richtung Erwachsenen-Anime inklusive virtuellen Lebenssafts, Rockmusik und knapp bekleideter Damen. Der Hauptdarsteller ähnelt jetzt auch eher The Crow als Sindbad.

NEUE PRINZENROLLE

Entschuldigen Sie bitte das pathetische Geschwafel im ersten Absatz, aber es ist eben ein ungeschriebenes Gesetz für Spieleredakteure, immer raushängen zu lassen, dass man von Anfang an dabei war und drastischen Änderungen skeptisch gegenüber steht. Die Wirklichkeit sieht aber so aus: Der Prince of Persia erhielt eine Frischzellenkur und das Experiment ist geglückt. Basta! Falls Sie den Vorgänger nicht kennen, wollen wir das schnell ändern. Sie spielten einen Prinzen, der dank dem so genannten Sand der Zeit die Uhr vor- und zurückdrehen konnte. Diese Fähigkeit setzte er fleißig ein, um das Böse zu vernichten. Rasante Turneinlagen, knifflige Rätsel und spektakuläre Schwertkämpfe ergaben ein innovatives Action-Feuerwerk. *Warrior Within* setzt einiges drauf.

BACK TO THE FUTURE

Der Nachfolger hält sich nicht lange mit Freundlichkeiten auf und gibt von Anfang an Gas. Prinz Charming, der irgendwie immer noch keinen Namen hat, befindet sich auf seinem Schiff, das von ungemütlichen Drecksäcken ge-



- Nachfolger von PoP: Sands of Time
- Düsterer als der Vorgänger
- Fünf Waffenklassen
- Held kann zwei Waffen gleichzeitig benutzen.
- Verbessertes Kampfsystem

IM VERGLEICH

PoP: Warrior Within	87%
PoP: Sands of Time	85%
Knights of the Temple	78%

Mit *Sands of Time* veröffentlichte Ubisoft letztes Jahr einen Überraschungshit. Doch der Sand der Zeit nagt auch am besten Spiel, was zu einer kleinen Abwertung führt. Der Nachfolger kommt nicht nur besser, sondern auch ziemlich trendy rüber. Düster, blutig und mit dicken Gitarrenriffs unterlegt. In *Knights of the Temple* lässt es sich auch ordentlich metzeln, doch richtige Puzzles, wie sie der Prinz lösen muss, gibt es nicht.

»Schmerzhaft: Kreuzfahrtriss.«

»Williams Birne: Verfallsdatum abgelaufen.«

entert wird. Schon hier fallen die Neuerungen positiv auf: Erstens kann man jetzt endlich blocken, wenn man am Boden liegt und zweitens nutzt der orientalische Hampelmann auf Wunsch zwei Waffen gleichzeitig, von denen er eine sogar als Wurfgeschoss einsetzen darf. Praktisch ist, dass beide Waffen mit separaten Knöpfen geschwungen werden. Dadurch sind noch mehr Combos möglich als im Vorgänger. Auffällig ist auch, dass die Kämpfe nicht mehr nach dem sturen Blocken-Springen-Stechen-Prinzip funktionieren, sondern schon zu Beginn mehr Abwechslung offenbaren. Später sorgen Äxte, Keulen und Stöcke für weitere Variationen. Beim Filetieren der Gegner passiert es schon mal, dass einer der Schergen den Kopf verliert oder zweigeteilt wird. Begleitet von entsprechenden Fontänen. So was aber auch!

DER PRINZ IST GESCHICHTE

Die Story ist erwachsener und fast schon tiefsinnig. Wir verraten nur so viel: Im letzten Spiel hätte der Prinz eigentlich den Löffel abgeben sollen, was er aber nicht tat. Ein finsteres Wesen namens Dahaka will diesen Fehler korrigieren. Weil unser Held an seinem Leben hängt, schmiedet er einen listigen Plan. Er will in die Vergangenheit reisen, um die Entstehung des Zeitsandes zu verhindern. Somit hätte es dann so etwas wie Zeitreisen niemals gegeben. Sie verstehen? Egal, zurück zum Spiel. An den primären Spielelementen hat sich wenig geändert. Neben den bereits erwähnten Metzeleien gibt es wieder unzählige Turneinlagen zu meistern. Diese sind zum Teil anspruchsvoller als beim Vorgänger. Doch dank der Fähigkeit, die Zeit zu verlangsamen oder gleich zurück zu drehen, hält sich der Frust bei Abstürzen in Grenzen und auch in haarigen Kämpfen erleichtert das die Arbeit enorm und sieht dank cooler Effekte auch noch super aus – so wie das ganze Spiel.

SCHAURIG-SCHÖN

Die düstere Gesamtstimmung macht auch vor der



»Monsterbaum, Stufe sechs.«



»An der Nase herumgeführt: [illegible]«



»Der Untergang: Bruno ganz privat.«



»Zwischenfall bei Stars in der Manege: Angela Merkel füttert die Seehunde versehentlich mit Handgranaten.«

Umgebung nicht halt. Zerfallene Schlösser, verrottete Kerker, schummrige Höhlen, bedrohlich wirkende Türme und mit Fallen gespickte Katakomben scheinen dem Spieler förmlich zuzurufen: „Hau ab, wenn Du die Kamele nicht von unten sehen willst!" Einige dieser Räumlichkeiten besuchen Sie mehr als nur einmal, was nicht immer der Freude des Spielers dienlich ist. Weil das auch bedeutet, dass Sie einige echt sackschwere Passagen mehr als einmal zu meistern haben. Es sollte generell nicht unerwähnt bleiben, dass *PoP Warrior Within* selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad kein Zuckerschlecken darstellt und sogar Profis wie wir stellenweise richtig zu knabbern hatten. Rund 15 Stunden sollten Sie auf jeden Fall einkalkulieren, bis Ihnen die letzte Sequenz entgegenflimmert. Kurz: Wer bereits *Sands of Time* nicht mochte, bleibt weiter abstinent, alle anderen nehmen sich für die Perle besser gleich mal zwei Tage frei und konvertieren zum Islam.

AHMET ISCITURK

POP: WARRIOR WITHIN

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98SE

SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM, DirectX 9-Grafikkarte, Gamepad

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	princeofpersiagame.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	2. Dezember

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Persier allein Zuhause.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

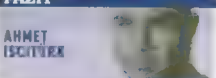
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER 87 %

SEHR GUT – Nie mehr Mr. Nice Guy: Der Prinz wird erwachsen. Gut so.

FAZIT



AHMET ISCITURK

Der Imagewechsel hat dem Falafel-Fresser gut getan. Fast alles wurde verbessert. Die Kämpfe laufen fairer ab und sind spannender als vorher. Dass mir der hohe Metzelfaktor ebenfalls zusagt, gebe ich gern zu, denn ich bin halt ein echter Mann. Auch schön: Die düstere Gesamtstimmung wirkt keineswegs aufgesetzt – genau wie bei uns in der Redaktion. Die fürs Genre relativ lange Spieldauer erkauften die Entwickler durch ein paar unnötige Längen. Trotzdem ist *Warrior Within* ein mehr als würdiger Nachfolger. Losmarschieren, kaufen, Spaß haben!

Was für 'ne heiße Kiste!

Stillgestanden! Zur Veröffentlichung von SÖLDNER: RELOADED haben wir etwas ganz Besonderes für Sie: Zusammen mit Jowood verlosen wir einen fetten PC im SÖLDNER: SECRET WARS-Look, voll gepumpt mit aktuellen Hardware-Komponenten. Damit sind Sie der Obermacker auf dem Schlachtfeld!





Gewinnfrage:

Wie heißt das neue *Soldner*, das am 15 November in die Laden kommt?

A) Enter the Soldner
B) Soldner Reloaded
C) Soldner Revolutions

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG durfen nicht teilnehmen

Die harten Fakten

Gehäuse: ProCase MidiTower mit Front USB/Firewire/Audio, Enermax Netzteil 350 W; 12cm-Gehäuselüfter • Motherboard: MSI K8N Neo-FSR, [illegible] 1x PCI, 1x AGP, 3x DIMM, UDMA, RAID • CPU: AMD Athlon™ 64 Mod. 3000+ (1.024 kByte Cache, [illegible]), Sockel 754 • Speicher: 2x 512 MByte DDR 400 • Laufwerke: Floppy 1.44 MByte/3,5", 16x DVD/48x CD-ROM, 120 GByte Festplatte 7200 rpm SATA • Display: [illegible] • Multimedia: AC97 Sound, insgesamt 8x USB 2.0 • Außerdem: 10/100 MBit Netzwerkkarte, IEEE-1394, SATA-RAID, Core Cell Chip, 12 Monate Garantie


»Zum Glück wurde kurz danach die Bordtoilette erfunden.«

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Endlich mal wieder eine Flug-Simulation, in der man den Treibstoff anreichern und das Spornrad arretieren kann! Jawohl! Wenn Sie ein leidenschaftlicher Luftkämpfe-des-Dritten-Reichs-Doku-Gucker und Modellflugzeug-Bastler mit krankhafter Liebe zu Details sind, ist das Ihr Spiel. Mir war das Ganze selbst auf der absolut leichtesten Idioten-Spielstufe zu simulationslastig. Ich bin blöd und stolz darauf!

Jürgen? Fliege!

Die IL2-Sturmovik-Macher stehen auf ultrarealistische Simulationen. Ihr neues Baby PACIFIC FIGHTERS schlägt in die gleiche Kerbe und liefert Optionen bis zum Abwinken.

In Sachen Menü- und Optionsvielfalt ist Ubisofts *Pacific Fighters* der absolute Gewinner des Monats. Hier kann man so vieles einstellen, verstellen oder ausschalten, dass dagegen selbst Stephen Hawkings Rollstuhl wie ein Kinderspielzeug wirkt. Nostalgische Flugsimulations-Freaks, die es gern ultrarealistisch mögen, dürften auf den Titel daher mindestens so heiß sein wie unsereins anno dazumal auf *Doom 3* oder *Half-Life 2*.

ALTBEWÄHRT

Pacific Fighters ist im Endeffekt nichts anderes als *IL2 Sturmovik: Forgotten Battles* im Pazifik-Gewand. Dabei schlüpfen Zocker in die Rolle amerikanischer, englischer, australischer und sogar japanischer Piloten – Nippon-Kauderwelsch-Funkverkehr inklusive. Über 40 Kampfflugzeuge der Epoche, die bis ins Detail nachgebildet wurden, lässt man auf die Lufträume historischer Kriegschauplätze wie etwa Pearl Harbor, Midway oder Okinawa los. Dabei ist es mal wieder faszinierend, wie pixelgenau die Blech-Adler in Szene gesetzt sind. Was vor allem dann auffällt, wenn man einen in tausend Stücke schießt. Dagegen fällt allerdings die grafische Gestaltung der Landmassen ziemlich ab. Vor allem aus der Nähe erscheinen die Bodentexturen erbärmlich. Völlig neu ist dagegen, dass Sie jetzt auch von Flugzeugträgern starten oder landen können.

ALTBEWÄHRT

Otto-Normalspieler und typische PC- ACTION-Redakteure ohne Ehrgeiz scheitern bei *Pacific Fighters* schon an der hochkomplexen Steuerung. Wer sich die Nächte aber bereits willig mit *Sturmovik* um die Ohren schlug, packt auch jetzt ganz sicher wieder den Flightstick aus. Zum Schluss sollte nicht unerwähnt bleiben, dass es neben einem umfangreichen Online-Mehrspieler-Modus auch zwei kernige Missions-Editoren gibt. Mit dem Editor für Anfänger basteln selbst Sie nach wenigen Minuten neue Szenarien. Wer richtig die Sau vom Pflock lassen möchte, versucht sich an der Profi-Version, die weitaus umfangreichere Möglichkeiten bietet, aber entsprechend kompliziert ist. AHMET ISCITÜRK

PACIFIC FIGHTERS

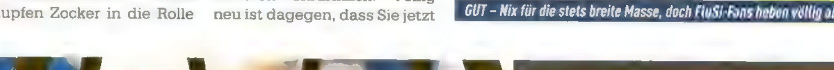
MINDESTENS:	GENRE:	Flugsimulation
1,4 GHz, 512 MByte RAM, 1,1 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 44,-
	ENTWICKLER:	Maddox Games
	VERTRIEB:	Ubisoft
SINNVOLL:	INTERNET:	www.pacific-fighters.com
2,5 GHz, 1 GByte RAM, DirectX 9	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Luftkampf, Verbündet; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	[illegible]
SOUND	[illegible]
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER 78%



GUT – Nix für die stets breite Masse, doch FluSi-Fans heben völlig ab.


»Ungerecht: Brad Pitts Bruder Cock hat zwei Knüppel.«

»Anno 1945: Der Aufbaupart wurde reduziert.«



MEDAL OF HONOR
PACIFIC ASSAULT™
DIRECTOR'S EDITION
HIER ERHÄLTLICH:
63594 Hasselroth, Neugasse 5, 06055/5400
21502 Geesthacht, HIGH TECH SHOP Bergedorfer Str. 34, 04152/70612
72072 Tübingen, JOYPAD Videospiele Europaplatz 7, 07071/364944
31832 Springe, Bulldog- Games Völksener Str. 46, 05041/972010, andreas@bulldog-games.de
01454 Radeberg, GameHeaven Otto-Uhlig-Str. 13, 03528/414797, info@gameheaven.de
19288 Ludwigslust, Elektronik-Studio Schloßstrasse 43, 03874/21481, electronic-studio@t-online.de
99817 Eisenach, World of Games Markscheffelshof 8, 03691/785296, worldofgames-dannyackermann@web.de
74072 Heilbronn, Video und PC Games Am Kieselmarkt 4, 07131/81170 o.-71, kurt-anne@t-online.de
91413 Neustadt, Becker's Treffpunkt Riedweg 9, 09161/2400, stefanbecker.stb@gmx.de
16321 Bernau, Media Point Zepernicker Chaussee 1, 03338/766151, eschulz@dataways.de
18057 Rostock, GAMES STORE Doberaner Str. 110, 0381/2003330, game-store@freenet.de
47608 Geldern, Test & Buy Glockengasse 6, 02831/994151, www.erotikplay.de
04600 Altenburg, G-POINT Moritzstr. 10/11, 03447/375130, info@gpoint-altenburg.de
79713 Bad Säckingen, Mega Star Güterstr. 1-2, 07761/59953, playcom@mega-star.de
65795 Hattersheim, Video Games Kapellenstr. 25, 06192/22642
63477 Maintal, Game and Fun GmbH Am Bootshafen 9, 06181/4240666, info@game-and-fun.de
44263 Dortmund, Top-Games Hörder Semerteichstr. 189, 0231/779700, topgam226@aol.com
79539 Lörrach, Top-Games Teichstr. 20, 07621/167160, gameconny@aol.com
41747 Viersen, Willi's An-& Verkauf Rathausgasse 14, 02162/5788177
83308 Trostberg, Sonnenleite 14, 08621/648014, games@t-online.de
PC DVD ROM



Gut Ring braucht Keile!

Schluss mit der Warterei, jetzt hauen Sie ordentlich auf den Putz. DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE zaubert die bisher famosesten Schlachten der PC-Geschichte auf Ihren Monitor – und Augenringe in Ihr Gesicht.

»In seiner Jugend trug der Weihnachtsmann Zwergfell.«

»Frisch ausgerollt: roter Teppich.«

»In Mailand angeblitzt: Jean Pauls Gaul-Tier.«

- Über 70 Missionen, davon 40 Pflichtmissionen
- 2 Kampagnen: Gut und Böse
- 4 Parteien: Rohan, Gondor, Isengart, Mordor
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Originallizenz der *Der Herr der Ringe*-Kinofilme
- Moralsystem der Krieger
- Helden mit Spezialfähigkeiten
- Mehrspieler-Deathmatch

»Die UN-Inspektoren untersuchten sogar die irakischen Staudämme auf Massenvernichtungs-Wasser.«

Angsterfüllt blicken die Soldaten von der Brüstung hinab auf die Ebene vor der Stadt. Die saftigen Wiesen verdunkeln sich langsam. Pechschwarze Wolken ziehen herauf und scheinen die bevorstehende Schlacht anzukündigen. Mordors gewaltige Armee marschiert auf Minas Tirith zu. Die Trommeln der Orks sind unter den lauten Stampfern blutrünstiger Kreaturen kaum zu hören. Riesige Belagerungstürme bewegen sich langsam auf die weiße Stadtmauer zu. Herangezerrt von gigantischen Trollen, denen das Licht der Sonne nichts ausmacht. Zitternd vor Angst klammert sich die Garde Minas Tiriths an ihre Speere. Bogenschützen schauen sich fragend an. Wie sollen sie gegen eine solche Übermacht bestehen? Das Heer der Finsternis kommt zum Stillstand. Für einen Moment herrscht absolute Stille. Dann zeichnen die ersten, feurigen Geschosse der Katapulte Rauchschwaden durch die klare Luft. Mit ohrenbetäubenden Explosionen reißen die Feuerkugeln Löcher in die Mauern. Krieger und Gesteinsbrocken wirbeln durch die Luft. Der grässliche Kopf eines Rammbocks erscheint zwischen den Orks. „Grond, Grond, Grond!" dröhnt es von unten. Brennende Pfeile und Steine der verteidigenden Katapulte lichten die vordersten Reihen der Angreifer. Doch der Kampf scheint aussichtslos. Plötzlich erfüllen markerschütternde Schreie die Luft, als sich Ringgeister auf ihren geflügelten Reittieren aus der Luft herniederstürzen. Immer wieder stoßen sie auf ihren geflügelten Drachen herab und lichten mit den Krallen ihrer Untiere die Reihen der Verteidiger.


»Stammgäste sind nicht überall gern gesehen.«

So spielt sich DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

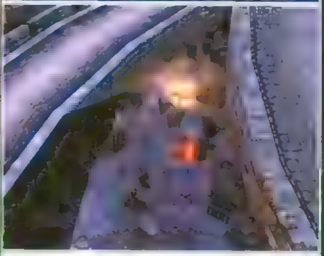
Anhand des atemberaubenden Gefechts um Helms Klamm in der guten Kampagne zeigen wir Ihnen, wie Sie *HdR: Die Schlacht um Mittelerde* meistern. Denn Electronic Arts' neues Strategiespiel weist einige Neuerungen auf. Selbst Veteranen werden sich umgewöhnen müssen.

AUFBAUEN



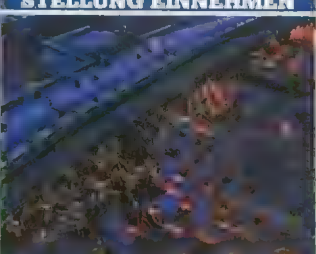
Auf diesen Symbolen errichten Sie Ihre Gebaude Farmen versorgen Sie mit Rohstoffen, in Militargebauden trainieren Sie Soldaten und stellen schweres Kriegsgerat her

SCHÄTZE AUFSTÖBERN



Um Ihre Kassen klingeln zu lassen und mehr Krieger ausbilden zu konnen, schicken Sie Ihre Helden los, um wertvolle, versteckte Schatzkisten zu suchen

STELLUNG EINNEHMEN



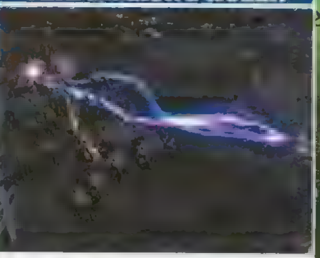
Um dem Ansturm der blutrunstigen Orks entgegenzuwirken, positionieren Sie Ihre Bogenschutzen auf den Mauern und das Fußvolk hinter dem Tor Jetzt kann der Feind kommen

ORKS SCHLACHTEN



Von der Brustung Helm Klamms aus heizen die Bogenschutzen den stinkenden Orks ein. Helden und Reiter schalten die Feinde aus, die es trotzdem auf die Mauer geschafft haben

VERSTÄRKUNG HOLEN

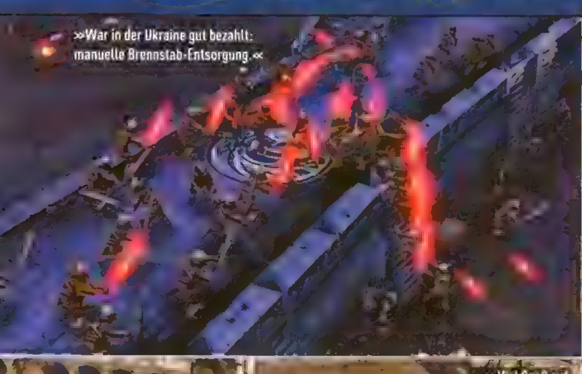


Nach einer Zeit schicken Sie zur Unterstutzung Ihrer Garde Gandalf und die Reiter Rohans in die Schlacht. Diese raumen unter den Angreifern moglichst konsequent auf

BASEN ZERSTÖREN

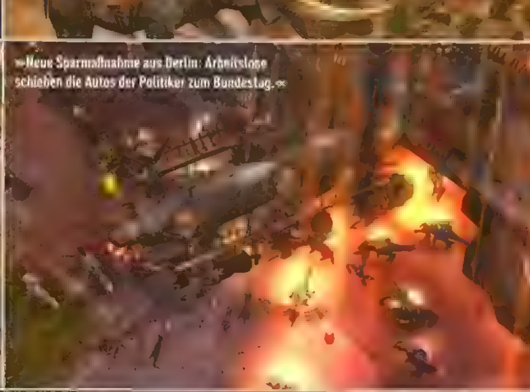


Haben Sie den Großteil der Ork-Armee niedergemetzelt, greifen Sie deren mit Abwehrturmen geschutztes Lager an und machen es dem Erdboden gleich Der Tag ist gerettet!


»War in der Ukraine gut bezahlt: manuelle Brennstab-Entsorgung.«


»Marc [illegible] Rucksack-Tour[illegible].«


»Viel Spaß auf dem Reitpenis.«


»Neue Sparmaßnahme aus Berlin: Arbeitslose schieben die Autos der Politiker zum Bundestag.«

FETTE SCHLACHTPLATTE

PC ACTION-Redakteure sind doof! Die beschreiben ja eine Szene aus dem Kinofilm *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*. Nicht ganz, verehrte Leser. Denn genau wie im Film erleben Sie die fesselnden Schlachten aus Tolkiens Fantasy-Epos nun auch am heimischen PC. Richtig: Die Schlacht um Mittelerde hat begonnen und Sie sind mittendrin. Schon wieder ein Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel? Genau. Und zwar ein wahrhaft bombastisches. Ehrlich. Hat es Sie einmal gepackt, lässt es Sie so schnell nicht wieder los. Genau wie wir werden auch Sie schon lange vor der monumentalen Schlacht um die Minas Tirith mit offenen Mündern vor dem Monitor hocken und atemberaubende Action bestaunen. Dann sehen Ihre Legionen oft ihrem virtuellen Ende entgegen, da Sie vor Spannung nicht in der Lage sind, die Maus zu bewegen. Wenn schließlich die unheimliche Geisterarmee eintrifft und der Ork-Übermacht einheizt, reißt Sie das endgültig vom Stuhl. Glauben Sie nicht? Sollten Sie aber, denn etwas Derartiges haben wir noch in keinem anderen Strategiespiel erlebt. Noch nicht einmal im famosen *Warcraft 3*. Wirklich keine Übertreibung!

ENGELCHEN ODER TEUFELCHEN?

Nach dem imposanten Intro finden Sie sich zunächst auf der detaillierten – und animierten – Übersichtskarte von Mittelerde wieder. Hier bewegen Sie per Mausklick, ähnlich wie in *Rome: Total War*, Ihre Heere und wählen den nächsten Ort des Geschehens aus. Schon jetzt protzt das Spiel mit butterweichen Animationen und grafischer Opulenz. Da ziehen dunkle Rauchschwaden aus Mordor im Südosten herauf und geflügelte Nazgul verbreiten Angst und Schrecken. Das können Sie natürlich nicht zulassen


»Zwischen Odysseus und dem Zyklopen hatte es gefunkt.«


»Für Leute mit Wurstfingern: Riesenwählscheibe.«



»Grün ist die Heidi, wenn sie sich nicht wäscht.«

Neu im Angebot: Palantir-Schinken

Schlacht um Mittelerde erfindet das Rad nicht völlig neu. Lieb gewonnene Tastaturkürzel für Strategen funktionieren auch hier. Darüber hinaus gibt's dennoch ein paar sinnvolle Steuerungs-Innovationen:



Oder vielleicht doch? Die beiden Kampagnen des Spiels überlassen Ihnen die Entscheidung, lieber auf der Seite Gandalfs, Frodos und Aragorns zu kämpfen oder besser Sauron, Saruman und den Ringgeistern unter die stinkenden Arme zu greifen. Gut oder Böse? Diese jahrtausendealte Frage quält Sie auch im Spiel.

SCHAFF DIR EINE SICHERE BASIS

Die Wahl des Schlachtfeldes bestimmt, ob Sie durch den Sieg mehr Ressourcen erhalten, eine größere Armee kommandieren oder Punkte sammeln, um sich eine Spezialfähigkeit wie Massenheilung oder die Beschwörung der bereits erwähnten Geisterarmee zu erkaufen. Viele der – auf beiden Seiten etwa 20 – optionalen Missionen dienen lediglich dazu, Ihre Kriegsmacht auszubauen. Das empfehlen wir dringend, denn nur mit einem großen und erfahrenen Heer kommen Sie weiter. Aber zunächst errichten Sie wie in jedem Echtzeit-Strategiespiel eine Basis, um für genug heroische Kämpfer zu sorgen. Die Gebäude stampfen Sie nicht willkürlich aus dem Boden. Zwar benötigen Sie keine Bauanträge und Genehmigungen, dennoch dürfen Sie wie im echten Leben nur an vorbestimmten Orten bauen. Dafür gelangen Sie schneller zur Action. Symbole geben an, wo die Bauwerke stehen dürfen. Ein Klick darauf genügt, ein innovatives Bau-Menü erscheint und bietet Ihnen eine große Auswahl an. Sekunden später zimmern Arbeiter beispielsweise Baracken, Abwehrtürme oder Farmen zusammen, in denen Sie entsprechende Einheiten ausbilden.

SAMMELTRIEB

Auch in Mittelerde gilt: Hast du nichts, bist du nichts! Das neue Menü-System geht so schnell in Fleisch und Blut über, dass wie bei jedem PC ACTION-Redakteur bereits am 2. des Monats schon totale Ebbe in der Kasse herrscht. Im Spiel existiert nur eine Ressource, schlicht Rohstoff genannt. Besitzen Sie Farmen oder Holzfällerhütten, gibt's wie von selbst kontinuierlich Knete. Reicht Ihnen die nicht, räuchern Sie mit Ihren Mannen die zahlreichen Lager der Gegner aus, die genau wie Rohstoffquellen auf den großen Karten verstreut sind. Diese

sind wie die Strategiepunkte in *Dawn of War* heiß umkämpft. Dabei stellt sich heraus, dass der Computergegner ziemlich intelligent agiert und versucht, Ihnen die Quellen wieder abzuluchsen. Merkt er, dass Sie schwächeln, greift er in der Regel an. Deswegen nützt es auch absolut nichts, sich in der Basis einzuigeln. Schnelle und harte Angriffe stehen auf der Tagesordnung, wenn Sie nicht plötzlich ohne Rohstoffe dastehen wollen. Auf dem Weg zum Feind stöbern Sie auch Schätze auf. Sacken Sie das Gold ein, recken Ihre Uruk-Hais oder Rohans Reiter die Waffen gen Himmel und stoßen frenetische Jubelschreie aus. Genau wie in den martialischen Kämpfen.

ROHE GEWALT

Beginnt die Keilerei, kleben Sie Ihre Glubscher besser fest wie Delinquenten auf dem elektrischen Stuhl. Sonst fallen sie Ihnen womöglich noch aus den Augenhöhlen. Warum? Ganz einfach. Aufregender wurde das Feld der Ehre bislang noch nicht in Szene gesetzt. Sogar Genre-Referenz *Codename: Panzers* neigt vor *Schlacht um Mittelerde* ehrfurchtig das Haupt. Wenn Gandalf mit seinem Stab wie in Zeitlupe in einem weitem Bogen mächtig ausholt und eine gewaltige Schockwelle über das Schlachtfeld fegt, segeln Dutzende von Orks quer über den halben Bildschirm und krachen unter lautem Getöse in den Staub. Erstaunlicherweise gelingen solche Effekte, obwohl die reine Polygonzahl der Einheiten gar nicht so überdimensioniert ist. Es sind die Kleinigkeiten, die den Unterschied machen. Etwa „rund" um Kurven reitende Pferde oder Lanzenträger, deren Waffen bei jedem Schritt hin- und herwackeln. Während der Schlachten möchten Sie am liebsten Monitor und Lautsprecher festhalten und sollten schon mal eine Entschuldigung für die Nachbarn bereithalten. Oder Sie lassen diesen zur Besänftigung einen Blick auf das leinwandähnliche Geschehen werfen. Wenn die Reiter Rohans durch Horden von kriegsgeilen Orks fegen, Bogenschützen jubelnd einen riesigen Troll zu Fall bringen und Helden Legionen von Gegnern im Alleingang erledigen, will der Hausgenosse bestimmt gleich mitzocken.

[illegible] DER MORALSCHUB

Das alles hört sich nicht nur sensationell an, sondern sieht auch fantastisch aus. So tritt ein bemooster Ent im Kampf gemächlich wie Rudolf Scharping einer Gruppe Orks entgegen, während diese versuchen, das Baumwesen mit Flammenpfeilen abzufackeln. Das brennende Opfer flüchtet panisch zum nächsten Teich. Triefnass kickt es anschließend wütend die Feinde mit gewaltigen Tritten durch die Gegend. Oder da wäre der Ringgeist, der sich auf seiner fliegenden Bestie kreischend vom Himmel herab auf eine Reitergruppe stürzt. Diese versucht mit dem verzweifelten Ausruf „Nazgul!!!" zu entkommen, doch die Klauen des Ungeheuers reißen zwei von ihnen mit sich. Da ist die Moral der Überlebenden natürlich wie bei Hartz-IV-Bewerbern total am Boden. Es kann durchaus vorkommen, dass einige Ihrer Krieger zu Beginn vor einem ekelhaften Troll heulend davonrennen, während Sie im späteren Spielverlauf höhnisch über ihn lachen und mit ihm den Boden wischen. Solche Szenen fesseln Sie staunend vor den Monitor und lassen Sie verschmerzen, dass gerade eine Horde gewaltiger Olifanten Ihre Kämpfer zu Brei trampelt und eindrucksvoll durch die Luft schleudert. Das einzige Wort, das dann noch über Ihre Lippen kommt, ist „Wow!"

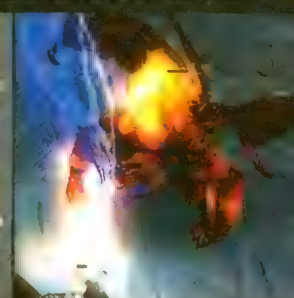
VETERANEN TREFFEN

Obwohl sogar die Sterbe-Animationen genial aussehen, sollten Sie darauf achten, dass nicht zu viele Ihrer Krieger über den Jordan gehen. Denn Ihre Einheiten verbessern sich mit der Zeit und werden in die weiteren Missionen übernommen. Nur mit Veteranen haben Sie in den späteren Schlachten wie in Minas Tirith oder am Schwarzen Tor überhaupt eine Chance. Klopfen Sie nämlich nur mit ein paar Grünschnäbeln an die Pforte Mordors, verspeisen Sie die 10.000 Orks auf der anderen Seite genauso genüsslich zum Frühstück wie Obelix ein halbes Wildschwein. Genauso laut wie der dicke Gallier schmatzt, dröhnt Ihnen der fette 5.1-THX-Sound in den Ohren. Die atemberaubende, orchestrale – und Oscar-prämierte – Original-Filmmusik von Howard Shore saugt Sie mitten hinein in das

Magische Momente

Wie kaum ein anderes Spiel erzeugt *HdR: Die Schlacht um Mittelerde* Gefühlswallungen en masse. Von spannungsgeladenen Schweißausbrüchen bis hin zu Gänsehaut und Jubelschreien werden Sie alles durchleben. Wir haben für Sie vier Schlüsselstellen im Spiel herausgepickt. Aber Vorsicht, damit nehmen wir einige überraschende Szenen vorweg. Sie lesen auf eigene Gefahr weiter ...

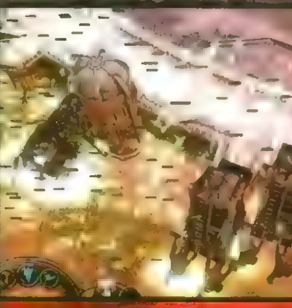
BALROG



KANKRAS LAUER



GEISTERARMEE



SCHWARZES TOR

DIE SCHLACHT UM MITTELERDE



VERGLEICH

HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE | WARCRAFT 3 | SPELLFORCE

ATMOSPHÄRE

HDR: Schlacht um Mittelerde	Warcraft 3	Spellforce
95% Genau wie die fantastischen Kinofilme. Schlicht und einfach umwerfend.	89% Durch die Helden und die gute Geschichte fasziniert das Spiel noch immer.	86% Durch die Rollenspielelemente fiebern Sie mit den Charakteren richtig mit.

GRAFIK

HDR: Schlacht um Mittelerde	Warcraft 3	Spellforce
93% Bombastische Effekte und butterweiche Animationen, aber wenig Polygone.	87% (abgewertet) Der inzwischen kantige Comic-Look hat immer noch seinen Charme	89% Die detaillierten Gebiete und Figuren saugen Sie ins Spielgeschehen

TAKTIK

HDR: Schlacht um Mittelerde	Warcraft 3	Spellforce
90% Einigeln ist nicht. Nur mit den richtigen Einheiten kommen Sie weiter.	93% Auch hier gilt: Taktik ist Trumpf. Die Helden reißen manche Schlacht raus.	86% Durch die direkte Steuerung haben Sie mehr Kontrolle in den Kämpfen.

SPIELSPASS

HDR: Schlacht um Mittelerde	Warcraft 3	Spellforce
94% Ein besseres Strategiespiel suchen Sie vergeblich. Der Hammer!	92% Noch immer oberste Liga! Durch das Battle.net auch langfristig motivierend.	88% (abgewertet) Die Rollenspiel-Elemente versprechen lang anhaltenden Spielspaß. Klasse!

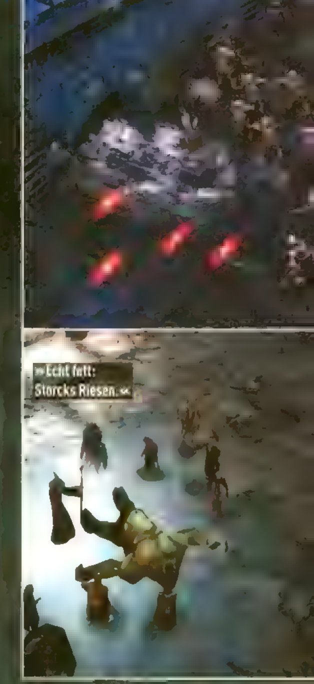
SPIELELEMENTE: GRÜN=Basisbau, ROT=Kampf

PRÜFSTAND



KILL-O-METER
Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER



512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1 024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1 024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1 024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1 024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1 024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1 024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1 024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1 024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1 024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1 024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Schlacht um Mittelerde wird aufgrund einer Fps-Limitierung maximal mit 30 Bildern pro Sekunde dargestellt. Da es bei einem Strategiespiel kaum schnelle Bewegungen gibt, reicht das für einen flüssigen Spielablauf aus. Angesichts der sehr guten Grafik sind die Hardwareanforderungen überraschend gering. Im Tuning-Bericht auf Seite 176 erfahren Sie, wie Sie sogar mit einem Unterklasse-PC flüssig spielen.

PRO & CONTRA

- \+ Fantastische Grafik
- \+ Einzigartige Atmosphäre
- \+ Bombastischer Sound
- \+ Taktisch anspruchsvoll
- \+ Neuartiges Spielmodell
- \+ Spannende Missionen
- \+ Helden und Krieger steigen auf
- \+ Flüssige und weiche Animationen
- \+ Gefühlsregungen der Einheiten
- − Verbesserungswürdige Wegfindungsroutinen
- − Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- − Keine frei bewegliche Kamera
- − Keine Pausenfunktion

Geschehen und kreiert dabei ein derart einzigartiges Spielerlebnis, welches uns eine Soundwertung von bislang noch nie vergebenen 97 Prozentpunkten wert war. Denn zusätzlich lauschen Sie den Sprechern aus den Filmen. In unserer Testversion säuseln die zwar auf Englisch, aber EA verpflichtete für die deutsche Version ebenfalls die Original-Synchronstimmen. Da feuert Eomer, der Anführer der Reiter Rohans, seine Pferdeherren mit einem inbrünstigen „Rohirrim!" an, während Gandalf seine Gefährten zutextet. Zur Unterstützung säuselt der weise Zauberer den Recken beschwörend ein „We will not fail" in die Lauscher. Und spätestens wenn in einem Unwetter Donner grollt und Regen prasselt oder Sam in einer Solomission ständig die Stimme Gollums aus allen Ecken vernimmt oder Sie in einer Schlacht „Kill them all"-Schlachtengedröhne von Sauron vernehmen, setzt es eine echte Gänsehaut. Wetten, dass?

»Freut sich auf seine Kiste: Batman.«

»Ganz schön verschwenderisch: Produktion von gebrannten Mandeln.«

»Achten nie auf ihr Äußeres: Öko-Schlampen.«

HELDENHAFT

Ab und an schlüpfen Sie auch in die Rolle der Helden aus dem Film und wandern etwa durch die dunklen Minen von Moria oder begegnen der Riesenspinne Kankra (siehe Kasten „Magische Momente"). Dort gewinnen die Charaktere zusätzliche Erfahrung und erhalten weitere Attacken, wie einen Sprungangriff, der Gegner in die Luft schleudert, oder einen Massenvernichtungs-Zauber, der auf einen Schlag die Reihen der finsteren Orks erheblich lichtet. Doch Vorsicht! Sie sollten es tunlichst unterlassen, den Einen Ring zu benutzen, wenn das Auge Saurons umherstreift!

LICHT UND SCHATTEN

Die Kampagne ist gemeistert, Mittelerde gerettet oder unterjocht und Sie haben noch immer nicht genug? Dann aber flugs den Mehrspieler-Modus gestartet. Allerdings gibt es hier lediglich das Deathmatch gegen bis zu sieben Freunde. Da bietet *Warcraft 3*, vor allem durch das *Battle.net*, einfach eine Menge mehr. Auch bei Hardwareanforderungen und Kameraführung fehlt das Tüpfelchen auf dem i. Um den Titel in voller Pracht genießen zu können, benötigen Sie einen Top-Rechner. Etwas Frust breitet sich zudem aus, wenn Ihre Krieger – selten – an Bäumen hängen bleiben. Und der stellenweise brutale, zum Glück aber dreistufig regelbare Schwierigkeitsgrad fordert selbst Genre-Assen aufgrund fehlender Pause-Funktion das Letzte ab. Dass sich die Ansicht im Spiel nur zoomen und drehen, aber nicht neigen lässt, ist schade. Eine freie Kamera wäre noch geiler gewesen. Trotzdem können wir Electronic Arts nur gratulieren. Sie haben mit *Schlacht um Mittelerde* einfach ein ziemlich perfektes Produkt abgeliefert. Spieltechnisch stimmt hier so ziemlich alles: taktischer Tiefgang, Steuerung, Gegner-KI und Inszenierung bewegen sich auf Referenzniveau. Deswegen heißt es nicht nur für Fans der Filme und Romane: zugreifen, sofort!

ANDREAS BERTITS/MARC BREHME

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Unglaublich, unglaublich, unglaublich ... Ich könnte diesen Kasten nur mit diesem Wort füllen. Es ist das einzige, das wenigstens ansatzweise das Spielgefühl beschreibt, das *HdR: Die Schlacht um Mittelerde* erzeugt. Nicht nur *Herr der Ringe*- und Echtzeitstrategie-Fans weinen vor Freude, wie Herr Brehme, als er seine erste Banane verspeiste. Bei solch spektakulären Kämpfen habe ich zuletzt nur in den Kinofilmen derart mitgefiebert. Eine so geile Atmosphäre ist bisher einzigartig. Der absolute Wahnsinn!

FAZIT

MARC BREHME

Mist, was schreibe ich denn jetzt? Kollege Bertits hat mir die passenden Worte schon vorweggenommen. *Die Schlacht um Mittelerde* macht noch mehr Freude als siegreiche Schlachten ums Sonntags-Steak. Nach nächtelangen Dauertests gehe ich jetzt zum Seelenklempner: Beim Zocken bin ich manisch, bei Spielentzug depressiv und das Schlimmste: Ich bekomme diese beschwörende Stimme nicht mehr aus dem Kopf: „Eine neue Macht erhebt sich." Sie zwingt mich, aufzustehen und den Redaktionskühlschrank zu plündern.

HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win2000

SINNVOLL: 2,6 GHz, 1 GByte RAM, Radeon X800, THX-Sound

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 55,-
ENTWICKLER:	EA LA
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.dsum.eagames.de
SPRACHE:	Engl., Dt. geplant
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	9. Dezember 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team)-Deathmatch; 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	94%
GRAFIK	93%
SOUND	97%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER



HERAUSRAGEND – Das beste Strategiespiel! Neue Referenz und absolutes Muss!

Die neue Beißzeit



Vergessen Sie Äpfel und den ganzen Schnickschnack. Wenn Sie kraftvoll zubeißen wollen, brauchen Sie VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES. Die Blutsauger sind mitten unter uns.

»Nach der Diät war Benjamine Blümchen für die Jugendliteratur gestorben.«

Los Angeles bei Nacht: Hunger [illegible] sie. Die ewige Lust. Schon lange verspürte sie nicht mehr das befriedigende Gefühl, satt zu sein. „Zu lange. Hey, Honey, suchst du ein [illegible]?" Die Worte der Rothaarigen mit dem zu knappen Oberteil klingen wie Musik in ihren Ohren. „Das weißt du doch", entgegnet sie. 40 Dollar wechseln die Besitzerin. Ein Taschengeld für deutsche Verhältnisse. Gemeinsam verlässt das Paar die beleuchtete Hauptstraße und biegt in eine dunkle Seitengasse. „Ist es noch weit?" – „Noch ein Stückchen." Die [illegible] folgt ihr [illegible] Highheels-Schritten in die Schatten. Als sich ihre Eckzähne in die pochende Halsschlagader bohren, fühlt sie, wie ihre Kräfte zurückkehren. Die Welt um sie herum verliert für einen Moment die Farbe. Wenig später liegt zu ihren Füßen die tote Dirne und die Gasse ist menschenleer – denn ein Mensch ist sie seit Wochen nicht mehr.

JE SPÄTER [illegible] GÄSTE

Wenn [illegible] dem Glück begegnet, soll man es am Schopfe packen. Das weiß jedes Kind. An den Haaren in die Redaktion zerren brauchten wir Bernd Reinartz dennoch nicht. Activision-PR-Manager schneite freiwillig mit der fertigen Version von *Vampire The Masquerade Bloodlines* herein. Ein Wochenende hatten wir, um in die Rollenspiel-Welt einzutauchen. Das ist für ein Spiel mit angeblich bis zu 60 Stunden reiner Spieldauer natürlich wenig. Wir entschieden uns daher für einen ausführlichen Beta-Test und reichen die finalen Wertungen in der kommenden Ausgabe nach.

WELCHEN CHARAKTER HABEN SIE?

Vor der Kür kommt die Pflicht. So lautet das erste ungeschriebene Gesetz aller Rollenspieler. Robert Lemke, Gott hab' ihn selig, würde fragen: „Welches Schweinderl hätten's denn gern?" Das entscheiden Sie selbst. Wie Sie sich sicher

- Basiert auf Pen-&-Paper-Spiel
- Source-Engine wie Half-Life 2
- Verfolger- & Ego-Perspektive
- 14 spielbare Charaktere
- Knapp 30 Haupt-Missionen und 40 Neben-Missionen
- 5 alternative Enden

»In Wirklichkeit ist der Zaunkönig ein hässlicher Vogel.«



»Hoffnung für Pickeljünger: Auch Banderas trug früher Zahnspange.«

»Ganzkörpertattoos können auch praktisch sein.«



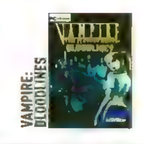
»Ausgewachsen: Blutegel.«

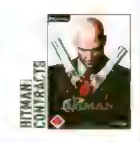
schon denken können, geht es darum, eine Spielfigur zu erstellen. *Bloodlines* bietet einen ganzen Bildschirm voller Attribute, Fähigkeiten und Disziplinen, auf die Sie Erfahrungspunkte verteilen dürfen. Daraus ergeben sich Ihre Begabungen. Also zum Beispiel, ob Sie eher der heimliche Schlosserknacker oder der Haudrauf-Typ sind. Außerdem wählen Sie einen von sieben Clans. Nehmen Sie den Clan der Nosferatu, sieht Ihr Charakter wie eine angefressene Wasserratte aus und muss die Öffentlichkeit meiden. Genau wie bei Michael Jackson sind sonst kaum noch Spaziergänge durch eine Menschenmenge möglich. Kanalisation und Hinterhöfe sind angesagt. Hintergrund des Ganzen: Wer sich als Blutsauger zu erkennen gibt, bricht „die Maskerade" und riskiert, von Vampirjägern gepfählt zu werden. Die Zeiten, in denen Sie länger damit verbracht haben, einen Charakter zu basteln als damit zu spielen, sind trotzdem vorbei. Wer sich mit dem Erfah-

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

VERGLEICH


GOTHIC 2


VAMPIRE: BLOODLINES


HITMAN: CONTRACTS

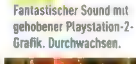
HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gothic 2	Vampire: Bloodlines	Hitman: Contracts
91%	95%	77%
Bietet enormen Handlungsfreiraum, ohne den roten Faden zu verlieren.	Vielschichtig, geheimnisvoll, spannend. So sehen moderne Spiele aus.	Wirkt im Vergleich zu den Vorgangern zusammengestückelt. Schade.

TECHNIK

Gothic 2	Vampire: Bloodlines	Hitman: Contracts
[illegible]	90%	[illegible]
Das schmerzt: Nur noch in der Erinnerung auf der Höhe der Zeit.	Tolle Grafik, genialer Sound. Musikstücke unter anderem von Tiamat.	Fantastischer Sound mit gehobener Playstation-2-Grafik. Durchwachsen.





KAMPFSYSTEM

Gothic 2	Vampire: Bloodlines	Hitman: Contracts
84%	85%	86%
Nicht gerade einsteigerfreundlich, aber umfangreiche Magiebibliothek.	Zaubern, schlagen, schießen: ausgeklügelt. Nur Treffen ist Glückssache.	Tausende ausgefallene Waffen mit konsolenlastiger Steuerung. Gut!

SPIELSPASS

Gothic 2	Vampire: Bloodlines	Hitman: Contracts
81%	?	[illegible]
Spaß macht die Chose immer noch. Von Teil 3 erwarten wir Großes.	Voraussichtlich sehr hoch. Die finale Wertung reichen wir nach.	Ausgetüftelte Level machen Nr. 47 zu unserem Lieblings-Psychopathen.

Gothic 2	Vampire: Bloodlines	Hitman: Contracts
20% / 60% / 20%	40% / 45% / 1%	1% / 98%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Dialoge, ROT=Action/Kampf, BLAU=Charakteraufbau

PRÜFSTAND

SKILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ Sehr spannende Story	– Langweiliges Tutorial
+ Große Handlungsfreiheit	– Viele Ladepausen
+ Spitzensound	– Hakelige Kampfsteuerung
+ Humorvolle Dialoge	– Eingeschränkte Interaktionmöglichkeiten mit der Umgebung
+ Abwechslungsreiche Missionen	– Keine deutsche Sprachausgabe
+ Hoher Wiederspielwert	

LEISTUNGSMERKMALE

Wir spielten *Bloodlines* auf einem Athlon AMD FX-53 mit 2,4 Gigahertz, einem Gigabyte Arbeitsspeicher und einer Geforce 6800 GT. Insgesamt lief das Spiel sehr gut. Allerdings kam es zu leichten Rucklern, wenn viele Figuren im Bild waren.

Es gibt sie doch!

Manche Leuten behaupten, es gäbe keine Vampire. Dass diese Menschen von Beißen und Saugen keine Ahnung haben, beweisen wir Ihnen anhand von drei prominenten Gegenbeispielen.

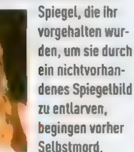
Hans Eichel

Kenner bezeichnen den Bundesfinanzminister auch als Vampir von Berlin. Mit diversen Sparmaßnahmen versucht er seit April 1999 die Geldbeutel der letzten verbliebenen Steuerzahler leer zu saugen. Das Sparen hat er übrigens von seiner Mutter: Die sparte sich ein Geschenk pro Jahr, indem sie ihn am Heiligabend zur Welt brachte.


Foto: action press

Lisa Fitz

Zuletzt machte die 1951 in Zürich geborene Kabarettistin in der ersten Staffel der RTL-Serie *Ich bin ein Star, holt mich hier raus* von sich reden. Zugegeben: Ihr wahres Ich als Vampir ließ sich bisher nicht beweisen. Alle Spiegel, die ihr vorgehalten wurden, um sie durch ein nichtvorhandenes Spiegelbild zu entlarven, begingen vorher Selbstmord.



Monica Lewinsky

Niemand hat behauptet, dass Vampire klug sein müssen. Anfang 1998 kam heraus, dass sie als Praktikantin im Weißen Haus versucht hatte, den Präsident der Vereinigten Staaten zu beißen. Die stark kurzsichtige Frau hielt sich unter dessen Schreibtisch versteckt, als es zu einem inzwischen weltweit bekannten tragischen Missgeschick kam.



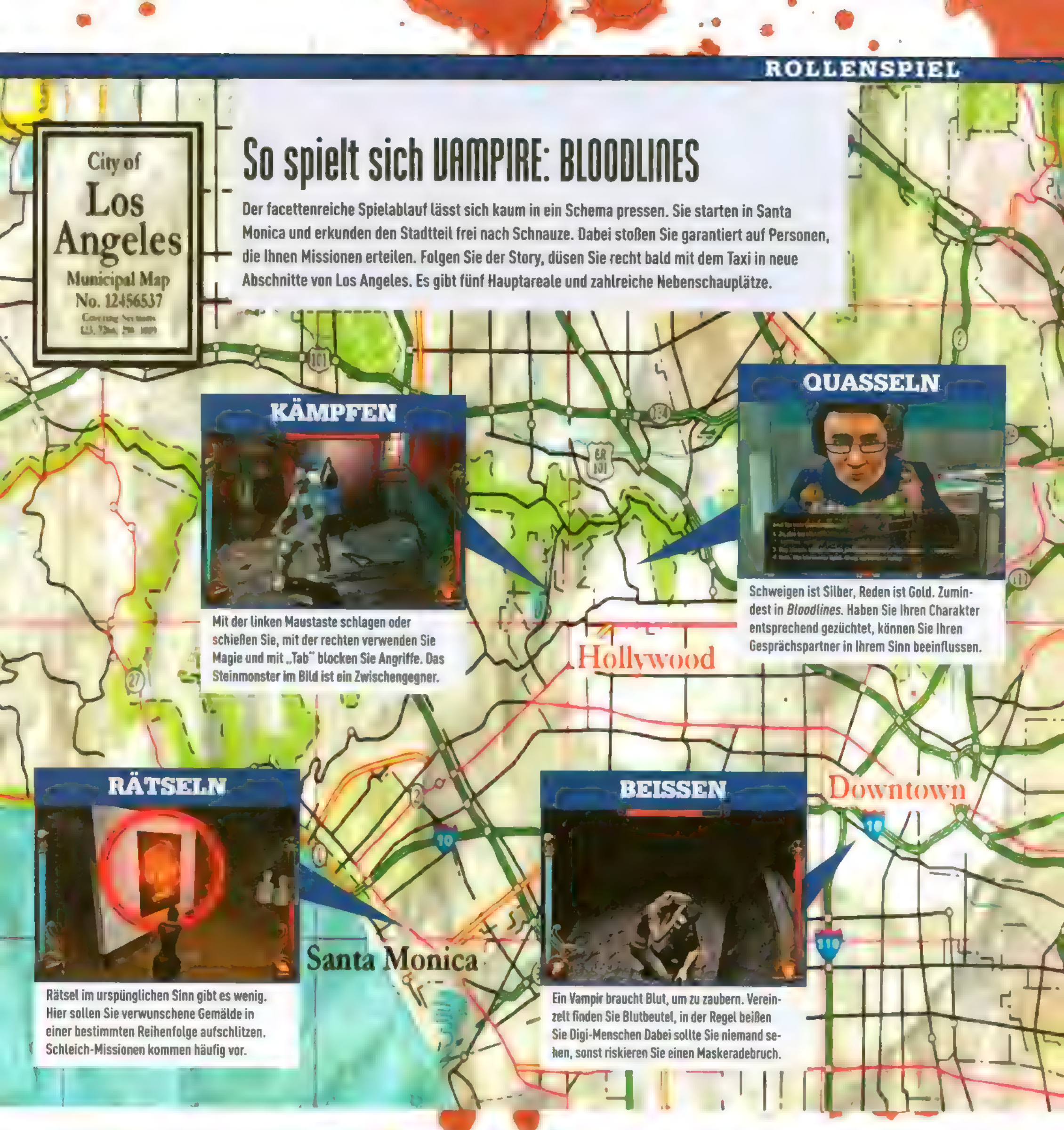
[illegible]punkte-Gedons zu Anfang nicht belasten möchte, darf stattdessen sogar einen kleinen Fragekatalog beantworten. Aus von Ihnen vervollständigten Sätzen wie „Ein Einbrecher ist in Ihr Haus und Ihr Zimmer eingedrungen. Sie müssen sich ihm stellen. Sie nehmen eine Nachttischlampe und schlagen ihm den Schädel ein", ermittelt das Spiel eine passende Figur. Wie Mike Tyson sieht diese dennoch nicht aus: Auch Computerspielgrafiken haben ihren Stolz.

IN KÖNIGLICHER MISSION

Durch die Hintertür betritt die Vampirfrau, die Sie spielen, ein prunkvolles Arbeitszimmer. An der Wand hängt der wohl protzigste Plasma-Fernseher, den Hollywood je gesehen hat. Hinter einem großen Eichenholz-Schreibtisch begrüßt Sie ein älterer Herr im eleganten Zweireiher. „Guten Abend, Neugeborene. Isaac Abrams", stellt er sich vor. „Ich habe dich erwartet. Es scheint, als mischten sich die Spielzeugsoldaten der Camarilla in letzter Zeit zu oft ein. Hat mir dieser milchgesichtige zweitklassige Prinz LaCroix etwas zu sagen?" „Gut, Ihr Meister, dieser LaCroix ist Ihnen auch nicht gerade sympathisch, aber das geht nun doch etwas zu weit." Wohlüberlegt wählen Sie Antwort drei. „Prinz LaCroix schickt mich. Mehr musst du nicht wissen." Die verbalen Attacken gehen weiter. „Prinz. Dass ich nicht lache! Prinz ist ein Titel – veralteter und absurder Jargon für jeden Narren, der nur hart genug darauf hin arbeitet. Ich erkenne ihn nicht an, ebenso wenig die Kainskinder unter dem Schutz dieser Baronie." Mit dem Ansehen Ihres derzeitigen Auftraggebers spüren Sie auch Ihren Stern sinken. Vielleicht eine günstige Gelegenheit, ein paar neue Jobs an Land zu ziehen? Sie haben die Wahl.

SPRICH DICH AUS!

Gespräche sind der Dreh- und Angelpunkt in *Bloodlines*: So kommen Sie an Ihre Missionen, so erhalten Sie oft auch Erfahrungspunkte und andere Boni. Der Wortwitz kommt nicht zu kurz. Meistens stehen mehrere Antworten zur Wahl. *Monkey Island*-Spieler und Führerscheinabsolventen kennen das



So spielt sich VAMPIRE: BLOODLINES

Der facettenreiche Spielablauf lässt sich kaum in ein Schema pressen. Sie starten in Santa Monica und erkunden den Stadtteil frei nach Schnauze. Dabei stoßen Sie garantiert auf Personen, die Ihnen Missionen erteilen. Folgen Sie der Story, düsen Sie recht bald mit dem Taxi in neue Abschnitte von Los Angeles. Es gibt fünf Hauptareale und zahlreiche Nebenschauplätze.

KÄMPFEN

Mit der linken Maustaste schlagen oder schießen Sie, mit der rechten verwenden Sie Magie und mit „Tab" blocken Sie Angriffe. Das Steinmonster im Bild ist ein Zwischengegner.

QUASSELN

Schweigen ist Silber, Reden ist Gold. Zumindest in *Bloodlines*. Haben Sie Ihren Charakter entsprechend gezüchtet, können Sie Ihren Gesprächspartner in Ihrem Sinn beeinflussen.

RÄTSELN

Rätsel im urspünglichen Sinn gibt es wenig. Hier sollen Sie verwunschene Gemälde in einer bestimmten Reihenfolge aufschlitzen. Schleich-Missionen kommen häufig vor.

BEISSEN

Ein Vampir braucht Blut, um zu zaubern. Vereinzelt finden Sie Blutbeutel, in der Regel beißen Sie Digi-Menschen Dabei sollte Sie niemand sehen, sonst riskieren Sie einen Maskeradebruch.

Prinzip. Anders als vor gut vier Jahren im PC-Vorgänger *Redemption* laufen die Dialoge komplett auf Englisch ab. Nur die Untertitel sind noch Deutsch. Genau wie sämtliche Menüs. Übersetzt haben die Lokalisierungs-Profis von Effective Media (*Jedi Outcast* etc.) die Texte insgesamt allerdings sehr gut. Nur manchmal fällt auf, dass bei derberen Ausdrücken wie „Cocksucker" statt dem korrekten „Schwanzlutscher" ein milderes „Pisser" zu lesen ist oder aus einem „Snuff-Movie" (Film vom realen Tod einer Person) ein simpler „Horrorfilm" wird. Wenn Herr Beckstein jung genug wäre, ein Computerspiel zu bedienen, fiele er wohl trotzdem vom Ministersessel.

MACH DOCH, WAS DU WILLST

GTA hält scheinbar nach und nach in allen Genres Einzug: Sie dürfen im Großen und Ganzen machen, was Sie wollen. Passanten aussaugen? Kein Problem. Einen Nebenjob annehmen? Gern. Die Gegend [illegible]unden? Absolut! Als roter [illegible] ziehen sich Hauptmissionen durch das Spiel und treiben die Story voran. Viele Aufgaben lassen sich zudem auf mehrere Weisen erledigen: Mit Diplomatie, Kampf oder indem Sie behutsam der Gefahr aus dem Weg gehen. Die Entwickler legten dabei sehr viel Wert auf realistische Optik. Deshalb ist es [illegible] recht schade, dass die Interaktionsmöglichkeiten oft zu gering ausfallen. Fensterscheiben mit der Uzi zersplittern lassen, sieht beispielsweise hervorragend aus. Dass beim selben Fenster jedoch ein Schlag mit dem Knüppel überhaupt keine Wirkung zeigt, reißt Sie je aus der Spiel-Illusion.

VERSARGT

Wo steckt dieser mysteriöse Sarkophag? Liegt wirklich ein uralter Blutsauger darin? Schade, dass Sie nicht in die Kiste hineinsehen dürfen. LaCroix will das nicht. Andererseits dürfen Sie ja auch keine Wachleute umbringen. Ein

>>Trotz Verkleidung erkannten die Polizisten Rodney King sofort.<<

>>Und sie sind wirklich Arzt?<<

>>In Hollywood richtig erfolgreich: Susan Stahnke.<<

Blick auf den toten Uniformträger hinter Ihnen beweist, dass Befehle nicht immer zu befolgen sind. An der Decke des Museums schwenkt eine Kamera genau in Ihre Richtung. Auf Zehenspitzen huschen Sie so schnell es geht um die Ecke. Das ging gerade noch einmal gut. Die Frage, die sich stellt, lautet allerdings: Sind Sie die Vampirin „Todesfee" (ein toller Name, den wir uns da ausgedacht haben, was?) oder Sam Fisher? Die Schleichanzeige neben Ihrer Lebensenergieleiste ist jedenfalls nicht Rollenspiel-typisch. Da Ihnen aber je nach Glanzzugehörigkeit neben Messer und Schießeisen so tolle Zauber wie „Massenselbstmord" oder „Pestilenz" zur Verfügung stehen, fällt die Antwort trotzdem klar aus. Nach allem, was wir von *Vampire The Masquerade Bloodlines* bisher sehen konnten, handelt es sich um ein Rollenspiel allererster Güte. Und ganz bestimmt nicht um ein blutleeres. JOACHIM HESSE

VAMPIRE: BLOODLINES

MINDESTENS:		
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 2,83 GByte HD, Win98	GENRE:	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 46,-
SINNVOLL:	ENTWICKLER:	Troika Games
3 GHz, 1 GByte RAM	VERTRIEB:	Activision
	INTERNET:	www.vampirebloodlines.de
	SPRACHE:	Englisch/Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Drei CDs, nur ein Spieler. Vampire haben eben keine Freunde

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

Gruseliges Vampirspiel mit viel Action und Biss.

TENDENZ

STEUERUNG	82%
GRAFIK	87%
SOUND	93%



FAZIT

JOACHIM HESSE

Wer ist blass, hat blutunterlaufene Augen und scheut das Licht? Natürlich Spieler von *Bloodlines*. Nach einer kurzen Anlaufphase saugte mich die Story tief in die Welt der Vampire und raubte mir den Schlaf. Wer steckt bloß hinter dem Sumpf von Intrigen, Sex und Horrorvideos? Meine erste Vermutung – Paris Hilton – scheint sich nicht zu bestätigen. Wenn es nötig wäre, würde ich auch eine Blutbank sprengen, um des Rätsels Lösung zu finden. Das Spiel schlägt stärker ein als jede Bloody Mary. Dicker Geheimtipp!



Nimm die alte Feste!

Egal, ob Sie mächtige Gemäuer stürmen oder Ihnen beim Anblick der Heldin Aris warm wird – beim Zocken von DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE geraten Sie in Wallung.

In drei Jahren kann man einen Beruf erlernen, alle bisherigen Ausgaben der Süddeutschen Zeitung durchlesen oder einen weiteren Teil der berühmten Strategiespielreihe *Die Siedler* programmieren. Die deutsche Spieleschmiede Blue Byte hat sich für Letzteres entschieden und werkelte seit dem Frühjahr 2001 an *Die Siedler: Das Erbe der Könige*. 1994 schlurfte die erste dieser kleinen, knuffigen Figuren aus einem Pixelschloss und wenig später zogen seine Kollegen unter lauten Klopfgeräuschen die erste Holzfällerbude hoch. Es folgten Sägewerk, Steinmetz und Jagdhütte und kurz darauf waren Millionen Spieler auf der ganzen Welt vom *Siedler*-Virus infiziert. Hunderte virtueller Siedler bevölkerten die Monitore der Zocker und der Begriff „Wuselfaktor" wurde geboren. Bis heute haben die alten *Siedler*-Teile kaum etwas von ihrer Faszination verloren. Wurden die Teile drei und vier der Aufbau-Strategie immer komplexer, rudert Blue Byte jetzt – nach intensiver Marktforschung – einen Schritt zurück und orientiert sich getreu dem Motto „Weniger ist mehr" spielerisch wieder am zweiten Teil.

ANSCHAUUNGSMATERIAL

Als Erstes fällt im Test natürlich die nagelneue Optik ins Auge. Alle Gebäude und Spielfiguren erstrahlen im schönen 3D-Gewand. Bäume wiegen sich sanft im Wind, Wölfe schleichen durch den Wald, Wasserfälle zaubern Regenbögen hervor und Vögel flattern umher. Die Siedlerwelt wirkt lebendig wie nie. Manch einer gafft angesichts dieser Pracht mit offenem Mund auf den Monitor, als wäre der Leibhaftige erschienen. Uns riss plötzlich ein jämmerliches Geschrei aus dem Staunen heraus. Ach halt doch die Klappe, Mann!

»Die Besitzerin dieses Keuschheitsschlosses möchten wir nicht sehen.«

»Die deutschen Olympia-Reiter wollten die Medaillen einfach nicht wieder abgeben.«

»Korrodiert: Salzgitter.«

»Rapunzel ist beim Rauchen im Bett eingeschlafen.«

10 Jahre Siedlungsgeschichte

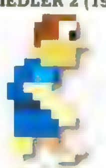
DIE SIEDLER (1994)



- Grafik-Auflösung: 320x200 und 640x480 (SVGA)
- 20 Berufe, 3 Militärgebäude, 5 Rittertypen, 30 Missionen
- Wegesystem mit Warentransport im Ameisen-Verfahren von Wegepunkt zu Wegepunkt
- Abhängig von der Ausbaustufe des Rechners von 4.000 bis 64.000 „kleinen Leuten"
- 2-Spieler-Modus gegen einen Freund oder den Computer

Legte auf dem PC 1994 den Grundstein der Siedler-Saga. Der „Wuselfaktor" war geboren.

DIE SIEDLER 2 (1996)



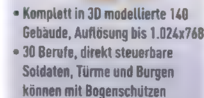
- Höhere Auflösungen möglich (bis 1.024x768), Splitscreen-Modus
- 30 Berufe, 6 Soldatentypen, 10 Kapitel mit mehreren Missionen
- 4 Völker (Römer, Wikinger, Nubier, Asiaten)
- Unterschiedliche Landschaften, halbautomatischer Wegebau
- Schiffe und Esel für Transporte
- Mehrspieler-Modus für ein oder zwei menschliche Spieler und bis zu sechs Computergegner

Nachfolger mit sinnvollen spielerischen Neuerungen. Für viele Fans immer noch der beliebteste Teil.

DIE SIEDLER 3 (1998)



- Komplett in 3D modellierte 140 Gebäude, Auflösung bis 1.024x768
- 30 Berufe, direkt steuerbare Soldaten, Türme und Burgen können mit Bogenschützen besetzt werden
- 4 Völker mit ländertypischen Bauwerken und je 2 Kampagnen
- Einsehbares Lager, Fähren und Handelsschiffe
- Zahlreiche Mehrspieler-Karten für 2 bis 14 Mitspieler



Sprung zur teilweisen 3D-Grafik und ein deutlicher Schwenk in Richtung Echtzeit-Strategie.

DIE SIEDLER 4 (2001)

- Frei zoombare, detaillierte 2D-Grafik, 3D-Figuren und -Gebäude
- 3 Völker (Römer, Mayas, Wikinger) mit eigener Kampagne, Hauptgegner: das Dunkle Volk
- Viel benutzte Wege werden zu Pfaden und gepflasterten Straßen
- Kampfstärke resultiert aus Größe und „Schönheit" der Siedlung
- Im LAN und über Internet-Server siedeln bis zu 8 Spieler auf einer Karte mit- und gegeneinander

Kompliziertes Mikromanagement überforderte die Einsteiger, Hardcore-Siedler zockten alle Add-ons.

DIE SIEDLER 5 (2004)



- Spielwelt komplett in 3D (Renderware-Engine), frei zoombar, radikal neues Aussehen der Figuren, Wettereffekte
- Ein Volk im Gotik-Stil mit umfangreicher Kampagne und Helden
- Neues Militärsystem, Soldaten werden in kleinen Trupps geführt
- Verzicht auf Fantasy, Magie und Seefahrt
- Wirtschaftssystem entschlackt, weniger Ressourcen

Es wuselt zwar immer noch, aber deutlich anders. Vor allem die Bedienung wurde wieder einfacher.

»Hoyerswerda 2004. Die Polizei schaut tatenlos zu.«

»Unterwegs abgesprungen: Münchhausen.«

»Eine gute Domina hat den Bogen raus.«

»Ihhh! Mehl-Würmer durch Firewall abgewehrt.«

Wir wollen uns doch erst mal weiter umschauen. Aber war da nicht was? Vor lauter Entdeckerei haben wir glatt vergessen, was uns das Intro eben noch brühwarm aufgetischte. Eigentlich sollten wir doch dem Dorf helfen, das gerade von Schergen des schwarzen Ritters überfallen wird? Per Rechtsklick mit der Maus jagen wir unseren blonden Helden Dario hinunter ins Tal. Ein paar Schwerthiebe später liegen die Schurken im Staub und uns weitere Typen mit weiteren Problemen in den Ohren. Jetzt sollen wir helfen, das Dorf Thalgrund aufzubauen. Ja, können die hier denn gar nichts allein machen? Helfen: okay, aber uns dabei die Finger schmutzig machen? Wir spielen einen Königssohn, verdammt – und keinen Bauarbeiter! Per Mausklick wählen wir die Burg aus und kaufen ein paar Leibeigene, die wir in den Steinbruch und zum Holz schlagen in den Wald jagen. Dabei begleitet uns stets eine einfühlsame Musik, die vor allem Frauen und Tunten zum Mitsummen einlädt.

MACH KARRIERE

Mit einem lustlosen „Wenn's denn sein muss ..." auf den Lippen schnappen sich die Arbeiter Pike und Axt und beginnen, die Rohstoffe abzubauen. Neben Stein und Holz kratzen Sie auch Lehm, Eisen und Schwefel zusammen. Mehr Bodenschätze gibt's

So spielt sich DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE

Die Siedler heißen nicht umsonst so. Sie errichten Bauwerke und erforschen Technologien, um eine blühende Metropole zu erschaffen. Gegen Neider und den fiesen schwarzen Ritter setzen sie sich mit Waffengewalt zur Wehr.

AUFBAUEN



Ihre Untertanen brauchen ein Dach über dem Kopf, etwas zu essen und einen Arbeitsplatz. Nun läuten Sie doch endlich den Bauboom ein!

FORSCHEN



Ohne Fleiß kein Preis. Stecken Sie richtig viel Kohle in die Uni. Es lohnt sich. Die Erfindungen sichern Ihnen ein schnelles Vorankommen.

KÄMPFEN



Mit Fußsoldaten, Kavallerie und Kanonen rücken Sie dem schwarzen Ritter auf die Pelle.

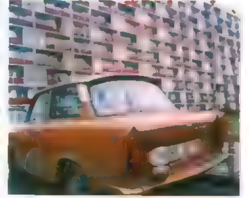
Die dümmsten Siedler der Welt!

ATLANTER (BEWOHNER VON ATLANTIS)
Glaubt man dem griechischen Philosophen Plato, ist das geheimnisvolle Inselreich Atlantis irgendwann mal irgendwo im Nordatlantik abgesoffen. Die meisten der armen Schweine, die sich dort angesiedelt und ein schickes Reihenhaus hatten, spielten kurz darauf mit Kapitan Nemo Unterwasser-Baseball. Gut, dass da-



mals Taucherausrüstungen noch nicht erfunden waren. Trotzdem haben unter Wasser einige von ihnen überlebt und sich den unwirtlichen Bedingungen angepasst. Bloderweise sind dabei den Frauen große Schwänze gewachsen – richtige Riesenflossen. Damit locken sie noch heute viele Seefahrer ins Verderben.

OSSIS (DDR-BÜRGER)
Die wenigen Deutschen, die nach dem Zweiten Weltkrieg hellsehen konnten, nutzten das gnadenlos aus. Diese Propheten packten ihre Taschen und zogen nach Hannover, Stuttgart oder ins wunderschone Stadtchen Coburg. Einige ihrer geistig umnachteten Mitburger glaubten auch Jahre später noch an bluhende Landschaften im Os-



ten der Republik und steckten jede Mark in formschone Betonplatten aus dem VEB Zementkombinat Dessau. Das schmucke Heim entsprach leider nicht der Abbildung im Katalog. Zum Ausgleich wurde 1961 kostenlos ein ansprechender Zaun drum herum gebaut und nach 20 Jahren gab es ein hassliches Plastikauto.

ENGLÄNDER (ERSTBESIEDLER AMERIKAS)
Anfang des 17. Jahrhunderts schipperten britische Emigranten über den großen Teich, um ein neues Leben im fernen Amerika zu beginnen. Das war gar nicht mehr so einfach, denn Kolumbus & Co. hatten schon alle Strandliegen besetzt. Es blieb den Inseldeppen nichts weiter übrig, als sich im Landesinneren breit zu machen.



Sie bauten Farmen, erfanden den Müsli-Riegel und teilten Korn mit den Ureinwohnern. Die Indianer bedankten sich artig für den kulinarischen Schock, indem sie die neuen Nachbarn abschlachteten. Hätten die Tommys damals schon geahnt, dass ein dorniger Bush mal ihr Präsident wird, wären sie eh auf ihrer Insel geblieben.



» Missbildung Armbrust. «

nicht mehr bei den neuen Siedlern. Wozu die Schufterei gut sein soll? Ohne ein volles Warenlager kommen Sie im funften Teil nicht weit. Schließlich sollen Sie den Tod Ihres Vaters rächen und dem schwarzen Ritter Kerberos, der das gesamte Land terrorisiert, in die Weichteile treten. Zurucklehnen und das Leben in vollen Zugen genießen? Pustekuchen! Anstelle einer fetten Erbschaft, wie sie Paris „Video-Queen" Hilton erwartet, hat Ihnen Ihre Mutter auf dem Sterbebett nur ein mickriges Amulett ins Patschehändchen gedrückt. Und ausgerechnet das möchte sich Kerberos auch noch um den Hals hängen. Ob der Eisenmann transsexuell ist oder was hinter seiner Affinität für den Schmuck steckt, erfahren Sie im Laufe der Kampagne. Sie besiedeln 15 Karten auf einem fiktiven, europäisch anmutenden Festland und lernen dabei neue Freunde und Feinde kennen. Wie in *Warcraft 3* oder *Spellforce* wird die spannende Hintergrundgeschichte durch Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt. Obwohl das Drehbuch nicht von einem *GZSZ*-Autor geschrieben wurde, erwarten Sie uberraschende Wendungen, Intrigen, Verrat und eine herzzerreißende Liebesgeschichte.

AUFBAU OST

Zu Beginn der meisten Missionen pflastern Sie Ihre Siedlung mit Gebauden zu. Sobald eine Bude steht, macht sich automatisch ein passender Arbeiter auf den Weg. Obwohl Blue Byte das Wirtschaftssystem kräftig entschlackte und einsteigerfreundlich gestaltete, gibt es immer noch genug zu tun. Kaum stehen die Produktionsstätten, liegen Ihnen die Tagelohner schon wieder in den Ohren. „Wenn ich nicht bald etwas zu essen bekommen, falle ich vom Fleisch", jammert der bullige Schmied und klingt dabei fast wie der Autor dieses Artikels, der diesen Spruch in der Redaktion alle zehn Minuten ablasst. Ist ja schon gut, es gibt gleich was zu futtern, brummen Sie und geben die nächste Baustelle in Auftrag. Sekunden spater schalt sich, begleitet von lauten Hammerschlagen und riesigen Staubwolken, ein Bauernhof aus dem Boden. Feste Wege und den aufwendigen Warentransport der Vorgänger suchen Sie allerdings vergebens. Die Arbeiter gehen selbstständig schlafen oder essen – es sei denn, Sie befehlen Überstunden. Und: Je näher Sie neben den Werkstatten die Wohnhauser und Bauernhöfe gepflanzt haben, desto effektiver wird gebuckelt.

GEH FORSCH ZUR SACHE!

Fast alle Gebäude lassen sich ausbauen. Vorausgesetzt, Sie haben genügend Ressourcen angehauft und Geld in Forschung investiert. In der Universität kritzeln Bücherwurmer auf Schiefertafeln und erforschen wichtige Technologien. So hievt die Lehranstalt etwa die Wehrpflicht auf die Tagesordnung, die Sie Kasernen bauen lasst oder erfindet Zahnräder und Schießpulver. Mit letzteren Errungenschaften erschaffen Sie per Upgrade aus der anfangs popeligen Schwefelmine ein richtiges Bergwerk und aus Aussichtsturmen selbstschießende Verteidigungsanlagen. Wie in allen *Siedler*-Teilen wird nämlich auch in *Das Erbe der Könige* gekämpft. In Militargebäuden bilden Sie Schwertkampfer, Bogenschutzen, Lanzenträger und sogar Kavallerie aus. Außerdem können Sie Kanonen bauen. Unubersichtliche Massenschlachten wie am Fruhstucksbuffett Ihres All-inclusive-Urlaubs bleiben trotzdem aus. Truppenverbände sind stets in kleine Gruppen unterteilt, deren Anführer Sie per simplem Mausklick herumscheuchen. Die KI-gesteuerten Gegner zeigen sich intelligent. Sie umzingeln Ihre Einheiten oder treten den

DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE

VERGLEICH

DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE



DIE SIEDLER 4 GOLDEDITION



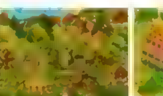
ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

GESCHICHTE

Die Siedler: Das Erbe der Könige	Die Siedler 4 Goldedition	Anno 1503 Königsedition
83% Eine Hintergrundgeschichte um den Helden Dario, die für Spannung sorgt.	81% Die vorhersehbare 08/15-Story ist nur schmückendes Beiwerk.	73% Hübsche Render-Filmchen über einen jungen Entdecker lockern das Spiel auf.

GRAFIK

Die Siedler: Das Erbe der Könige	Die Siedler 4 Goldedition	Anno 1503 Königsedition
86% Komplett in 3D. Die Siedlerwelt wirkt realistisch und lebendig.	Pausbäckige Siedler in bunter und heute veralteter 2D-Grafik.	82% Sehenswerte und liebevoll-detaillierte Knuddelgrafik in 2D.



WUSELFAKTOR

Die Siedler: Das Erbe der Könige	Die Siedler 4 Goldedition	Anno 1503 Königsedition
Nur wenige Arbeiter laufen umher und auch Einheiten-Rushs sind passé.	88% Hunderte Einheiten und Warenträger flitzen gleichzeitig über den Schirm.	82% Realistisch belebte Städte, wohin das Auge auch blickt. Sehr schön!

SPIELSPASS

Die Siedler: Das Erbe der Könige	Die Siedler 4 Goldedition	Anno 1503 Königsedition
85% Ein *Siedler*-Teil, der sich thematisch zwischen *Warcraft 3* und *Spellforce* drängt.	82% Durch komplexe Produktions- und Warenkreisläufe nichts für Anfänger.	85% Zurzeit immer noch die Referenz der gemütlichen Aufbau-Strategie.
35% / 30% / 35%	45% / 25% / 30%	60% / 15% / 25%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Aufbau, ROT=Forschung, BLAU=Kampf

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER



512 MB RAM — Geforce2 MX, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200, Geforce4 Ti-4200, Geforce FX 5700, Radeon 9600 XT, Geforce 5900 XT, Geforce FX 5950, Radeon 9800 Pro

CPU mit 1.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32), CPU mit 1.500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32), CPU mit 2.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32), CPU mit 2.500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32), CPU mit 3.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)

1.200 MHz 256 MByte RAM, Geforce4 MX-440 | 1.700 MHz 512 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT

1.024 MB RAM — Geforce2 MX, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200, Geforce4 Ti-4200, Geforce FX 5700, Radeon 9600 XT, Geforce 5900 XT, Geforce FX 5950, Radeon 9800 Pro

CPU mit 1.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32), CPU mit 1.500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32), CPU mit 2.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32), CPU mit 2.500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32), CPU mit 3.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)

LEISTUNGSMERKMALE

Um den fünften Teil der *Siedler*-Serie flüssig zu spielen, brauchen Sie vor allem eine schnelle Grafikkarte. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra können beispielsweise in 1.024x768 nur mit niedrigen Details spielen. Mit einer Karte der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie müssen Sie darüber hinaus auf zahlreiche Details verzichten. Die Auflösung 800x600 wird nicht unterstützt.

PRO & CONTRA

- + Schicke 3D-Grafik
- + Mehrere Helden
- + Spielprinzip mit enorm großem Suchtfaktor
- + Unkompliziertes Wirtschaftssystem
- + Leichter Spieleinstieg durch umfangreiches Tutorial
- + Typische Seifenoper-Story
- + Übersichtliche Kämpfe
- – Nur ein Volk spielbar
- – Kamera nicht frei positionierbar
- – Kein dynamischer Sound in Kampfszenen
- – Tastatur nicht frei belegbar

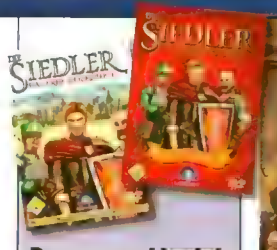
Rückzug an, wenn sie einer Übermacht nicht gewachsen sind. Oft haben Sie auch die Wahl zwischen Kampf und Diplomatie. Versperren Ihnen etwa windige Gestalten den Weg, können Sie die Typen entweder zusammenknüppeln oder bestechen. Den Schotter nehmen Sie aus Ihrem Staatssäckel, das – Achtung Premiere! – durch Steuern aufgefüllt wird. Ziehen Sie bei der Höhe der Abgaben die Daumenschrauben nicht zu fest an. Ihre Untertanen werden sonst stinkig wie ein Harzer Handkäse und rebellieren wie Hartz-IV-Kunden es bei den Montagsdemos nicht gewagt haben!

ARBEITSPLATZBESCHREIBUNG

Die meiste Zeit verbringen Sie mit dem Ausbau Ihrer Siedlung, Forschung und der Zusammenstellung einer Armee. Dann bewegen Sie sich über die – besonders gegen Spielende – riesigen Karten und quatschen Leute an, die Sie mit allerlei Aufträgen zupflastern. Sie verjagen Vagabunden, spielen Postbote für den Bürgermeister oder verteidigen eine Stadt gegen gegnerische Angriffe. Als Mentor greift Ihnen Oliver Kalkofe ständig mit mehr oder weniger klugen Sprüchen unter die Arme. Über Geschmack lässt sich ja bekanntlich streiten. Wir fanden seine Laberei im Schwulenton eher nervig als unterhaltsam und hätten ihm am liebsten gleich wieder das Maul gestopft. Außerdem unterstützen Sie Ihre Spielhelden viel effektiver beim Kampf gegen den schwarzen Ritter. Während Dario einen Falken als Kundschafter ausschickt, legt Pilgrim Bomben, Salim baut Fallen und die hübsche Ari schleicht unsichtbar durch feindliche Reihen.

SO EIN DONNERWETTER

Später haben Sie mit dem Wetterkraftwerk noch ein Ass im Ärmel. Im Spiel ist die Meteorologie beeinflussbar. Die Renderware-Engine zaubert neben strahlenden Sonnenschein auch Nebel, Regen und Schnee auf die vier Landschaftstypen



Ran ans Limit!

Mit dem *Erbe der Könige* siedeln Sie ausschließlich auf DVD. Das Spiel erscheint in einer Standard- und Limited-Edition, die beide umfangreiches Sonder-Filmmaterial enthalten. Das „Making-of-Movie" zeigt, was Entwicklungsteams so alles leisten – von der Kreation des Spielprinzips über das Wirken der Grafiker und Animations-Spezialisten und das Level-Design bis hin zu den Aufgaben, die Spieletester bewältigen. Außerdem rockt es gewaltig: Die Editionen enthalten das Musikvideo *Bittersweet* der finnischen Band Apocalyptica. Die Single ist das offizielle Lied zum Spiel. Die Limited Edition protzt zusätzlich mit einem großen Technologiebaum-Poster, *Siedler*-Schlüsselband, Fan-Aufklebern und einem rustikalen Holzkugelschreiber im Mittelalter-Look.


»Paul Breitner verteidigt seine Bälle.«

Das behindert nicht nur die Sicht der Einheiten, sondern hat auch strategischen Wert. Bereiten Sie Ihrem Gegner doch eine eiskalte Überraschung, indem Sie ihm über einen plötzlich zugefrorenen See in den Rücken fallen. Im Mehrspieler-Modus besiedeln Sie im LAN oder Internet zwölf Karten für bis zu sechs Spieler in den Modi Eroberung, Technologierennen und Punktejagd. Zusätzlich zu den Helden der Einzelspieler-Kampagne verstärken Sie Ihr Team mit der Giftschleuder Mary de Mortfichet oder dem schwarzen Ritter Kerberos, der Gegner mit einem markerschütternden Kampfschrei in die Flucht schlägt.

GUCK MAL, WER DA SIEDELT!

Ja, es stimmt. *Die Siedler* sind erwachsen geworden. Die pausbäckigen und pummeligen Typen mutierten zu stattlichen Männern. Obwohl sie anders aussehen als früher, haben die Siedler ihren Charme nicht verloren. Allein die Grafikpracht ist beeindruckend. Licht reflektiert auf Kettenhemden und Schilden und alle Figuren besitzen individuelle Schatten, die sich sogar auf Eisflächen spiegeln. Allerdings lässt sich die Sicht nicht uneingeschränkt verändern. Sie betrachten das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive, die sich zoomen, aber nicht neigen lässt. Die Kamera ist lediglich per Tastendruck um etwa 120 Grad nach rechts oder links schwenkbar. Lassen Sie die Taste los, rotiert sie wieder in die Ausgangsposition zurück. Blue Byte erklärte diese Einschränkung mit Performancegründen. Trotz dieser Begrenzung schlägt der „Aquariumeffekt" auch im fünften Teil wieder zu. Oft ertappten wir uns dabei, einfach nur dem bunten Treiben auf der Mattscheibe zuzuschauen. Wenn nach einigen Stunden intensiven Siedelns endlich jeder Einwohner unserer Stadt einen Schlafplatz und etwas zu beißen hatte und fröhlich vermeldete „Hier lässt es sich gut leben", freuten wir uns wie die Schneekönige. Obwohl sich *Das Erbe der Könige* eher wie ein „normales" Echtzeit-Strategiespiel denn als ein klassischer *Siedler*-Teil spielt, sollten auch Hardcore-Fans einen Blick riskieren.

MARC BREHME

FAZIT



Ich gestehe, zunächst war ich enttäuscht. Die neuen *Siedler* spielen sich echt anders als die Vorgänger. Neben dem gemütlichen Aufbau-Part ist erheblich mehr Rumgekloppe angesagt. Um ganz ehrlich zu sein: Ich hatte am Anfang das Gefühl, einen *Spellforce*-Klon mit verstärktem „Basisbau" zu zocken. Doch nach und nach stellte sich das alte Wuselgefühl ein – trotz der fehlenden Schlepper an Wegkreuzungen. Klar, Fans der Serie müssen sich umgewöhnen, werden dafür aber mit toller 3D-Optik belohnt.

FAZIT



Yeah! Endlich wieder siedeln! Wie hatte ich mich darauf gefreut! Klar, Hardcore-Fans wie ich stellen sich anfangs folgende Fragen: Nur ein Volk? Was soll ich mit den Helden? Und wo sind meine Lastesel und Kriegsschiffe? Wissen Sie was? Nach einigen Stunden vermissen Sie das kaum noch. Der schnelle Einstieg und die spannende Story sorgen für beschwingtes Zocken unterm Weihnachtsbaum. Denn die neue Mischung aus *Warcraft 3* und *Anno 1503* verkörpert vor allem Eines: Qualität aus deutschen Landen.

DIE SIEDLER 5: DEDK

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD Win98SE

SINNVOLL: 2,8 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte

GENRE:	Strategie
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Blue Byte
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.siedler.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	25. November 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Technologie- und Zeitrennen, 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	86%
SOUND	[illegible]
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

85

SEHR GUT – Die Siedler zeigen im neuen Gewand mehr Kampfgeist als bisher.

Pitfall: Die verlorene Expedition

Pitfall Harry gehört zu den Urgesteinen der Videospielgeschichte. 1983 entwarf David Crane den Lianenschwinger für das Atari 2600 Nach über 20 Jahren hat Harry wenig verlernt. In *Die verlorene Expedition* macht sich der Abenteurer auf die Suche nach verlorenen Schätzen und antiken Tempeln. Dabei flitzt und springt der gut gelaunte Bengel durch den peruanischen Dschungel, überquert weite Schluchten und prügelt sich mit Eingeborenen herum Wenn er auf einen der vielen schrägen Charaktere trifft, führt die Quasselstrippe witzige Dialoge. Die im Comic-Stil gehaltene Optik ist bestimmt nicht die Heidi Klum unter den Grafiken, sorgt durch die quietschbunte Darstellung aber wenigstens für Dschungelflair. Harrys Animationen sind zwar flüssig, aber nicht allzu geschmeidig Dafür gibt's ausreichend ausladende Missionen, in denen Sie sich mit einer etwas hakeligen Steuerung herumschlagen – am besten mit Gamepad. Ohne so ein Eingabegerät ist der happige Schwierigkeitsgrad kaum zu meistern. Die Soundkulisse mit Dschungelrhythmen sorgt für ein einigermaßen gelungenes Jump&Run-Vergnügen für Fans

RALPH WOLLNER



»Manchmal weigerte sich Bubbles.«

FAZIT



RALPH WOLLNER

Pitfall Harry ist genau wie ich: alt, aber glücklich. Der gut gelaunte Kerl zaubert mit flotten Sprüchen ein Lächeln auf Grufti-Lippen. Freunde unkomplizierter Arcade-Unterhaltung liegen mit dem *Pitfall*-Abenteuer richtig, der Rest ist lieber vorsichtig.

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, Gamepad

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Aspyr Media
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.aspyr.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Pitfall Harry ist ein typischer Einzelgänger.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER –

EINZELSPIELER **67**

BEFRIEDIGEND – Solides Remake mit coolen Charakteren und Comic-Optik.

Sonic Heroes

Herzlich willkommen zurück! Endlich präsentiert sich Segas Sause-Igel im aufgepeppten PC-Gewand. Diesmal hat er sogar seine Freunde mitgebracht. In farbenfrohen Levels rennen Sie mit einem Dreierteam durch die Gegend. Jede Figur hat ihre individuelle Stärke: Geschwindigkeit (Sonic), Kraft (Knuckles) und Fliegen (Tails) Je nach Situation schalten Sie per Tastendruck zwischen den Charakteren hin und her Insgesamt gibt es stolze zwölf Protagonisten, die darauf warten, durch 14 große Levels gesteuert zu werden Für jede Mission gibt es mehrere Lösungswege. Das macht *Sonic Heroes* auch über eine längere Spieldauer interessant. Grafisch bietet Sega die gewohnte Comicoptik-Kost, schießt aber in Sachen Kamera und Steuerung einmal mehr nicht den Vogel ab Das kann man bei der hohen Spielgeschwindigkeit allerdings locker verschmerzen Besonders im Mehrspieler-Modus bringt *Sonic Heroes* tierisch Bock. Hier stehen Ihnen sieben packende Spielvarianten zur Verfügung, die optimalen Partyspaß garantieren. Wenn Sie – wie wir – im Herzen jung (geblieben) sind, schlagen Sie unbedingt zu

RALPH WOLLNER

»Der Klassiker ist zurück: Drei in der Tube.«

FAZIT

RALPH WOLLNER

Sega waren für mich schon immer die Größten. Mit *Sonic Heroes* macht die kultige Spieleschmiede das, was sie am besten kann: rasante und knallbunte Dauer-Action mit fluffiger Grafik und typischer Geräuschkulisse. Ich liebe Sonic!

SONIC HEROES

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 256 MByte RAM, Gamepad

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Sega
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.atari.de
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	25. November 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Action-, Battle-, Ring-, Bob-, Schnell-, Spezial-Rennen; 2 Sp./CD
PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 82%
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER 83%

EINZELSPIELER **78**

GUT – Superschnelles Arcade-Spiel mit lustigen Charakteren.

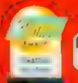






Wertung 1,71
Spiel des Monats
Computerbild Spiele 12/04

ROME
TOTAL WAR











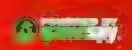








www.activision.de









www.totalwar.com





Sand



»Seit dem alten Rom beliebt: Kistenverfolgung.«

»Verstümmelt: Holzmichl.«

»Dschungelcamp: MDR-Produktion.«

in Sicht!

2062 sitzt die Menschheit auf dem Trockenen. Rattenfleisch statt Steaks, Sandburgen statt Häuser – bei Lebensbedingungen wie in THE FALL steckt jede Menschenrechtsorganisation den Kopf in den Sand! Sie aber nicht.



»Nie wieder eine Zwischenlandung in Polen!«

»Auch auf Holzbank anzutreffen: [illegible]mer.«

Charakter? Klasse!

Sechs Menschen, sechs Sinne: Ihre Party können Sie zum Glück so spezialisieren, dass sich Ihnen später keine Wüstenratte mehr freiwillig in den Weg stellt. Wir sehen uns einige Protagonisten näher an.



CARMEN

Lebenserfahrung: Kriminalität
Merkmal: Scharfes Klatschweib

Carmen ist eine geschickte Rednerin. Praktisch, wenn es darum geht, bei Händlern Rabatte auszuhandeln. Vielleicht liegen ihre Erfolge auch einfach an ihren beiden schlagkräftigen Argumenten in Verbindung mit der blonden Haarfarbe. Diese Kombi biegt bei jedem Waffenverkäufer den Gewehrlauf nach oben. Doch Vorsicht! Carmen ist zickig: Wenn jemand meckert, dann meistens sie.

Butch

Lebenserfahrung: Handwerk
Merkmale: Kräftig und trottelig

Nichts bringt diesen muskulösen Burschen aus der Ruhe. Nicht mal die Anmache einer Verehrerin, die sich mit ihm einen schönen Urlaub vorstellen könnte. Wenn den Kerl überhaupt etwas erregt, dann große Rohre. Nein, Butch ist kein Freund von Patrick Lindner, vielmehr steht er auf durchschlagkräftige Wummen wie Raketenwerfer oder Gewehre.

AGNES

Lesbenerfahrung: Leckendär!
Merkmal: Grassüchtig

Agnes isst kein Fleisch und hungert sich in der leeren Wüste aufgrund des Fraßmangels fast zu Tode. Aber Randgruppen liebt PC ACTION über alles, weil man auf denen so gut herumreiten kann. Bei Agnes funktioniert das nicht, die ist nämlich lesbisch. Was das im Spiel heißt? Na, sie würde gerne mit der Carmen von weiter oben ... [illegible]

Jeder stellte sich wohl schon mal die Frage, wie die Zukunft der Menschheit aussehen mag. Versinkt unser blauer Planet in atomarem Fallout? Wird eine globale Hungersnot die Erdbevölkerung auf die Einwohnerzahl Liechtensteins dezimieren? Oder noch schlimmer: Züchtet die nächste *DSDS*-Staffel weitere Hüpfdohlen heran, die mit ihrer Stimme Millionen unschuldiger Fernsehzuschauer terrorisieren? Wenn es nach dem Berliner Entwickler Silver Style geht, erwartet uns eine ganz andere Katastrophe: Im Jahre 2062 bringt eine Überdosis CO2 Mutter Erde ins Schwitzen. Die Temperatur steigt global um satte 10,5 Grad. Deutsche Urlauber saufen ihr Bier fortan an der Nordküste Norwegens statt auf dem sonnigen Mallorca, denn selbst in einst arschkalten Gegenden ziehen sich Frauen nun freiwillig aus. Nachteil: Die Pole schmelzen, Krankheiten brechen aus und verwandeln Großstädte in pflanzen- und menschenleere Sandwüsten. Als ob das nicht genug wäre, rotten sich die letzten Überlebenden selbst aus – Konflikte und Kriege um Essen und Territorien sorgen nicht gerade für Bevölkerungswachstum. 21 Jahre später finden Sie sich in diesem Chaos wieder – als Protagonist des Endzeit-Rollenspiels *The Fall*

HOL SIE DIR!

Zu Beginn des postapokalyptischen Epos bleibt Ihnen die komplizierte Charaktererstellung manch anderer Titel erspart. Stattdessen entscheiden Sie sich für das Aussehen Ihres zukünftigen Helden mithilfe von 16 vorgegebenen Porträts. Je nach Vorliebe reicht die Auswahl von einer alten Schrulle bis zu lässigen Typen mit Gesichtstätowierung. Wer jetzt meckern will, warum man die obligatorischen Erfahrungspunkte auf Fertigkeiten nicht verteilen darf, sollte sich erst mal gedulden. Zunächst steht Ihr Alter Ego mutterseelenallein da. Eine fiese Gang hat die Bewohner seiner Siedlung massakriert, die Eltern des Helden fielen den Banditen ebenfalls zum Opfer. Und zu guter Letzt ist auch noch seine Schwester in unbekannte Richtung verschwunden. Frauen! Nach tagelangen Fußmärschen durch die Wüste von Arizona erreicht Ihr noch namenloser Haudegen eine Siedlung, die vor Übergriffen des kriminellen Gesindels gut geschützt ist. Dort hat sich nämlich die so genannte GNO (Government of the New Order) gebildet, eine neue Regierung, die sich für einen Wiederaufbau der postapokalyptischen Welt einsetzt. Im Dorf angekommen, begeben Sie sich zum Hinrichtungsplatz, wo ein gefangener Übeltäter

Äh ... geht das auch im echten Leben?

TIGER KITZELN
In *The Fall* ist Fleisch eine wichtige Sache. Ein vegetarisches Leben ist kaum möglich: Selbst ihre eigene Leiche geben manche Charaktere zum Fressen frei. Aber das nur im Notfall, denn es gibt genügend Tiere, um sich Wintervorräte anzulegen, auch wenn dieser nie kommt. Sie jagen Bären, Elche, Kühe oder sogar Tiger.

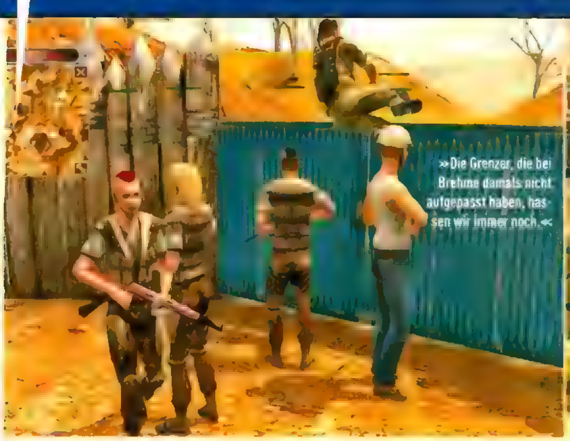
DURCH'S LOCH GUCKEN
Immobilienmakler erleben in diesem Endzeit-Rollenspiel einen Super-Gau. Die globale Katastrophe fegte nicht nur die Mehrheit ihrer Kunden von der Erdoberfläche, auch die Häuser folgten dem Beispiel der Twin-Towers und stürzten zusammen. Seitdem leben Menschen in alten Ruinen und Wohnwägen oder verkriechen sich in Erdlöchern.

ROLLEND BALLERN
Trotz der postapokalyptischen Welt kommt *The Fall* ohne moderne Technik nicht aus. Hier und da finden aufmerksame Wüstenwanderer Elektrokocher, Kopfhörer, echte Grafikkarten und sogar Fahrzeuge. Mit diesen dürfen Sie bei entsprechenden Fertigkeiten nicht nur herumrollen, sondern auch kämpfen. *Far Cry* lässt grüßen!











erade seinen Kopf – äh – vergessene" Talente lassen Sie spä-
ert. Auch der Präsident der euen Ordnung ist anwesend. .ach einer kurzen Vorstellung chließen Sie sich seiner jungen legierung an und dürfen wenig später an der Passausgabestelle zum ersten Mal an Ihren Charakterwerten feilen.

ICH, DER IST DAS!

Jetzt bestimmen Sie Namen, Alter, Körpermerkmale, die Herkunft und legen sogar fest, ob Ihre virtuelle Leiche nach einem eventuellen Ableben als Nahrung verwendet werden darf. Damit es gar nicht erst so weit kommt, legen Sie die Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Beweglichkeit, Konstitution, Intelligenz und Charisma fest. Danach verteilen Sie 50 Erfahrungspunkte auf 14 Fertigkeiten wie Umgang mit Waffen, Technik, Redegewandtheit, Taschendiebstahl, Fahrgeschick, Sprengsstoffe oder Medizin. Nein, langweilig ist das nicht. Aber wichtig, denn „vergessene" Talente lassen Sie später mitunter an vermeintlich einfachen Aufgaben verzweifeln. Wenn Sie fertig sind, wartet bereits der erste Auftrag und dieser hat's in sich: Sie sollen die Ratskulls-Bande finden und eliminieren. Und genau diese Halunken sind für den Tod Ihrer Alten verantwortlich. Doch mit Rache ist es wie mit Sex – sich allein auszutoben, macht bekanntlich nicht mal annähernd so viel Spaß wie in einer erfahrenen Gruppe. Deswegen rekrutieren Sie für diesen wichtigen Auftrag fünf von insgesamt acht verfügbaren Helfern. Jede Ihrer Entscheidungen wirkt sich fortan – ähnlich wie in *Baldur's Gate* – auf das Zusammenleben der Gruppe aus. Mal zicken sich zwei Weibchen gegenseitig an, mal startet Ihr machohafter Sprengstoffmeister einen Annäherungsversuch bei der überzeugten Vegetarierin, nur um festzustellen, dass die Angebetete lesbisch ist. Hehe!

KEINE ARBEITSLOSIGKEIT

Sobald Ihr Aufraumkommando einsatzbereit ist, steht dem Rachefeldzug nichts im Wege. Doch bevor Ihre Eltern in Frieden ruhen, müssen Sie viel über sich ergehen lassen. Beispiel gefällig? Die Ratskulls sichern ihr Waffenlager mit einem Minengurtel ab. Wenn Sie in der gefährlichen Zone einen Spaziergang wagen, fliegen die Fetzen. Also schnappen Sie sich die Kühe eines Bauern und treiben diese direkt in die explosiven Gefilde. Nach einigen Detonationen liegen die Viecher am Boden und Sie gehen im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen und nähern sich nun gefahrlos dem Waffenlager. Ach ja, die toten Kühe schlachten Sie natürlich auch aus, deren Fleisch ist schließlich schon servierfertig ... Nicht selten fühlen Sie im Spiel mit den Charakteren, etwa wenn Sie einen Beziehungsstreit schlichten. Noch ein Beispiel: Während ein Ehemann auf dem Feld schuftet, muss seine erschöpfte Frau für ihn kochen. Doch das noch lebendige Abendessen ist ihr weggelaufen. In tierischer Angst vor ihrem brutalen Lebensgefährten fleht sie Sie an, diesem die Hungersnachricht zu überbringen: „Wenn er davon erfährt, schlägt er mich zu Tode! Bitte hilf mir!" Hmm, brüllen Sie der Tussi ein „Selber Schuld!" ins tränenfeuchte Gesicht oder wollen Sie die Arme trösten und sie vor Schlägen des Peinigers beschützen? Okay, gehen wir von der irrigen Annahme aus, dass Sie ein herzensguter Mensch sind. Also versprechen Sie der Evastochter, mit ihrem Gatten zu reden. Bald darauf begegnen Sie dem wütenden Bauern. Dieser ist extrem sauer auf seine bessere Hälfte: „Wo ist mein Schrotgewehr? Ich leg' die Alte um!" Eine Versöhnung und ein aufklärendes Gespräch kommen für den nicht in Frage. Sie greifen also zur drastischen Lösung und sorgen dafür, dass der









Typ nie wieder Hunger hat. „Ich fürchte, du musst nie wieder für deinen Mann kochen ...", berichten Sie später seiner Witwe, und stellen sich darauf ein, jeden Moment von einer Bratpfanne getroffen zu werden. Doch die Schnalle reagiert ganz anders als erwartet: „Danke, nun kann ich ein neues Leben beginnen!" und schmeißt sich sofort auf ein neues Mannsbild. Sehr realistisch!

DIE WAHL DER QUAL

Derart makabre Aufgaben finden sich in *The Fall* zuhauf – die Werte- und Moralvorstellungen einer Gesellschaft nach der globalen Klimakatastrophe sind halt ein wenig anders. Das bekommen Sie in vielen der etwa 150 Aufgaben (Quests) zu spüren, denn niemand gibt Ihnen Informationen oder benötigte Gegenstände umsonst. Wenn Ihre Gruppe etwa von einem Nichtspieler-Charakter (NPC) ein Päckchen Dynamit braucht, schickt dieser Sie auf die Jagd, um Explosives gegen Fleisch zu tauschen. Ob Sie für den Typen mehrere Tage lang durch die Wüste watscheln und womöglich in den Sand beißen oder aber den benötigten Sprengstoff anderweitig besorgen, hängt ganz von Ihnen ab. Entscheiden Sie sich für die ehrliche Methode, setzen Sie Ihre Truppe wilden Bestien und menschlichen Raufbolden aus. Wenn Sie es eilig haben, kann Ihre auf Diebstahl spezialisierte Gefahrtin den Burschen beklauen und schon haben Sie die Aufgabe gelöst. Allerdings laufen Sie dadurch Gefahr, erwischt zu werden. Hier hilft dann entweder eine Spurenbeseitigung mit letalen Folgen für den Kläger oder Sie stellen sich darauf ein, dass Ihr Ruf im Eimer ist. Logischerweise sind dann die NPCs nicht mehr besonders gut auf Sie und Ihre Truppe zu sprechen.

GELDNOT

Träumten Sie auch schon mal davon, richtig fett im Lotto abzusahnen? Bei *The Fall* würde die Erfüllung dieses Wunsches nichts bringen – im gesamten Spiel gibt es keinen einzigen Dollarschein. Zahlungsmodalitäten erledigt man hier durch Tauschaktionen. Dabei bestimmt der gesunde Menschenverstand in Kombination mit Angebot und Nachfrage, was Gegenstände wert sind. Für eine AK-47 greifen Sie tief in den Rucksack, während Sie für Zahnbürsten, Fahrradsitze, Computertastaturen oder ähnliche Überbleibsel aus der Zeit vor der Apokalypse kaum einen Medipack bekommen. Am Tauschsystem schieden sich in unserer Redaktion die Geister: Ein polnischer Kollege mit reichlich Schwarzmarkt-Erfahrung konnte sich mit den Handlern von *The Fall* sofort verständigen, während es unserem verschwenderischen Boss Bigge extrem schwer fiel, den ungefähren Wert von Waren in mühsamer Kleinstarbeit herauszufinden. Zum Glück ist dieses Ratespiel abschaltbar, so dass der Wert der Gegenstände angezeigt wird. Apropos Gegenstände: Wenn Sie nicht völlig blind sind, entdecken Sie sehr viele nützliche Utensilien in Fässern, Mülltonnen oder Kisten. Die gesamte Spielumgebung lässt sich auf Überraschungsfunde hin untersuchen. Verschlossene Türen gibt es kaum: Fast jedes Haus betreten Sie mit einem Mausklick, um in Schränken, Betten oder Tischen nach Wertsachen zu kramen. Den Bewohnern dürfen Sie sogar an die Wäsche gehen – zumindest wenn diese auf der Leine zum Trocknen hängt. Wundern Sie sich übrigens nicht, wenn Sie in den Bruchbuden selten jemanden antreffen. Jeder der über 1.000 Ödlandbewohner geht einem geregelten Tagesablauf nach. Und solange die Sonne die letzten Oasen austrocknet, müssen die Menschen im Jahr 2083 malochen, um zu überleben. Erst bei Nacht kehren sie zu ihren Unterschlupfen zurück.





GUT BEWANDERT
Kirchgänger wissen, wie lange Moses mit seinen Kumpels durch den heißen Wüstensand wanderte – 40 Jahre. Gott sei Dank spielt *The Fall* in der Zukunft und somit können Sie auf Fahrzeuge zugreifen, auch wenn die alten Schrottkisten noch aus der Zeit vor der Katastrophe stammen. Egal, mit einem entsprechend hohen Fahrgeschick ist Ihre Truppe flexibler als die Auslegung der Bibel. Fahrzeuge sind genau das Richtige, um die 23 riesigen Zonen zu durchstreifen. Wichtig ist lediglich, dass das Benzin nicht ausgeht. Denn obwohl *The Fall* unter anderem im US-Bundesstaat Texas spielt, ist Öl nicht hinter jedem Bush zu finden. Bleibt Ihre Kiste stehen, sorgen Sie für Nachschub oder latschen eben zu Fuß weiter. Letzteres kann schon mal mehrere Spieltage beanspruchen. Sollten Sie auf Ihrem Weg durch Angriffe von Plünderern oder anderes Gesindel verletzt werden, legen Sie eine Rastpause ein und regenerieren somit Ihre Gesundheitspunkte. Aber Vorsicht: Ab und zu kommt es vor, dass Ihre Abenteurer-Gruppe von wilden Tieren oder heimatlosen Banditen überrascht wird. Am besten lassen Sie die gesunden Mitglieder Ihrer Party Wache halten, während sich die Verletzten ausruhen. Sollte es trotzdem zum Kampf kommen, greifen Sie auf eine der 50 Wummen zurück. Von der Walther PPK bis zum Raketenwerfer ist alles dabei. Und wenn das nicht reicht, dürfen Sie sich mit Knüppel oder Kettensäge im Nahkampf austoben oder mit Handgranaten und Landminen für Krach sorgen. Da Sie meistens gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfen, hat Entwickler Silver Style seinem Werk ein ähnliches Kampfsystem wie in *Star Wars: Knight of the Old Republic* spendiert. Sie dürfen die Echtzeit-Gefechte also jederzeit anhalten, um neue Befehle zu erteilen oder die blutverschmierte Ausrüstung zu wechseln. Sehr praktisch: Sie legen auch fest, wann das Spiel automatisch unterbrechen soll, etwa beim Ableben eines Kämpfers oder wenn ein Charakter seine ganze Munition verballert hat. Selbst die vorsichtigsten Eine-Patrone-Nachlader sind gut bedient, denn die können das Spiel so einstellen, dass *The Fall* bereits beim Anblick eines Gegners pausiert. Kurzum: Viel besser kann man ein Kampfsystem in einem modernen Rollenspiel kaum gestalten.

DRUCKFRISCH
Kennen Sie diese typischen Bring-Gegenstand-A-zum-Ort-B-Aufgaben? Davon bleiben Sie in *The Fall* zwar nicht verschont, aber zusätzlich

INTERVIEW-CARSTEN „PROBLEME SCHON BEHOBEN."

Bei *The Fall* gibt's viel zu entdecken – manches provoziert Fragen. Wir nahmen den Projektleiter Carsten Strehse in den Schwitzkasten.

PC ACTION Heiliger Wüstensand! Wo habt ihr denn so viele Ideen für *The Fall* her?
CARSTEN STREHSE: Alle im Team haben sich 100%ig mit dem Endzeit-Szenario identifiziert. Wir haben alles an Literatur gelesen und an Filmen gesehen, was entweder die Worte „Ende" oder „Zeit" auf dem Umschlag oder der Packung hatte. Spiele wie *Neverwinter Nights* oder *Gothic 1* und *2* hatten auch ihren Einfluss.

PC ACTION Wollt ihr mit *The Fall* ein drittes *Fallout* erschaffen?
CARSTEN STREHSE: Nein. Wir lieben *Fallout*, aber wir richten uns eher an die Bioware-Fans. Dementsprechend ist auch das Design des Spiels ausgerichtet. Ich bin mir aber trotzdem sicher, dass auch *Fallout*-Fans mit *The Fall* sehr viel Spaß haben werden.

PC ACTION In einer früheren Version wachte unsere Gruppe nach dem Rasten an einem ganz anderen Ort auf. Habt ihr das jetzt geändert?
CARSTEN STREHSE: Geplant war, dass sich die Party nach dem Rast-Befehl selbstständig einen Schlafplatz sucht. Da einige unserer Tester diese Idee, sagen wir... mittelprächtig fanden, haben wir das geändert. Jetzt wacht die Gruppe dort auf, wo das Rasten ausgelöst wurde.


»Krass: unförmiger Daumen.«

PC ACTION Ah, okay. Trotzdem störten uns beim Testen ärgerliche Sachen wie gelegentliche Abstürze oder Quest-Ungereimtheiten. Wie wollt ihr die bis zur Veröffentlichung noch loswerden?
CARSTEN STREHSE: Das haben wir schon getan. Es ist ja üblich, dass Magazine wie die PC ACTION eine Testversion erhalten, in der es noch kleinere Probleme gibt. Inzwischen sind diese fast schon behoben.

PC ACTION Rechnet ihr für die Zukunft mit einem Add-on?
CARSTEN STREHSE: Es wird sogar schon daran gearbeitet. Ich kann euch schon mal exklusiv verraten, dass die Story fortgesetzt wird und die Spieler ihre Charaktere mitnehmen dürfen.

So spielt sich The Fall

Eines muss man der gefallenen Erde lassen: Die Queststruktur haben die Berliner Entwickler hervorragend hingekriegt. Kein anderes Rollenspiel bietet derart viele interessante Aufgaben und eine Story mit so viel schwarzem Humor. Wir zeigen Ihnen, was Sie in der Wüste erwartet:

FREI STEUERN
In *The Fall* dürfen [illegible]

KUGELN FANGEN
[illegible]

STRIPPEN QUASSELN
[illegible] Gesprächssituationen gibt es zuhauf.

ALLES FRESSEN
Blut fließt in *The Fall* nicht. Stattdessen aber jede Menge Fleisch. Erledigen Sie ein Viech, nehmen Sie es mit entsprechenden Fertigkeiten aus. Randgruppen wie Vegetarier dürfen sich an den Pflanzen bedienen.



Krabbelige Sache!

Kein Spiel ist frei von Fehlern, im Fachjargon auch Bugs genannt. In *The Fall* gingen uns einige dieser Tierchen besonders auf den Sack.

Ehrlich, die uns vorliegende Version wollten wir während der Testphase stellenweise in die Wüste schicken. In einigen Gebieten häuften sich Abstürze, was vor allem beim Abspeichern für Ärger sorgte. Landete man während der Sicherungsaktion auf dem Windows-Desktop, war der letzte Spielstand unbrauchbar. Auch einige Quests ließen sich nur mit Glück abschließen, sodass wir bestimmte Aufgaben mehrere Male wiederholen mussten. Solche Fehler hielten uns davon ab, eine potenziell höhere Wertung zu vergeben, was *The Fall* eigentlich verdient hätte. Der Entwickler versprach jedoch, alle Ungereimtheiten noch vor Veröffentlichung auszumerzen. Tatsächlich offenbarte die letzte Testversion deutlich weniger Probleme.

bietet das Spiel jede Menge abwechslungsreiche Quests. Da wäre beispielsweise der durchgedrehte Typ mit seiner Druckmaschine, der sich fest vorgenommen hat, die einzige und somit auflagenstärkste Zeitung der Welt zu produzieren. Natürlich braucht der Irre dafür passende Titelstorys. Also stellt er Ihren in Redegewandtheit absolut unerfahrenen Helden als Chefredakteur bei seinem zukünftigen Blatt ein. Sie wissen ja, wohin das bei PC ACTION geführt hat, doch in *The Fall* gestaltet sich das Niveau der Zeitung ganz anders. Sobald Sie einen interessanten Auftrag erledigt haben, drucken Sie die Story ab und kassieren dafür ein paar Erfahrungspunkte. Und an Arbeit mangelt es nie, wenn Sie mit den richtigen Leuten quatschen. Zum Beispiel in Bowie Village: Die Menschen dort haben ein Alkoholproblem – der Vorrat an Schnaps geht nämlich langsam zur Neige. Klar, dass die Bewohner alarmiert sind, denn sonst bleiben sie in der ohnehin öden Wüste auf dem Trockenen sitzen. Der Grund für die Alk-Abstinenz: Eine Gruppe Ratskulls hat sich in



>>Prinzip nicht verstanden: Sackhüpfen.<<

der Schnapsbrennerei verschanzt und verlangt Fraß oder Weiber für jede Flasche des Hochprozentigen. Wenn Sie dafür sorgen, dass die Dorfbewohner wieder saufen können, gibt's einige neue Waffen als Belohnung.

ENTWICKLUNGSHELFER

Im echten Leben haben Piloten die besten Aufstiegschancen, bei *The Fall* ist es zum Glück anders. Erfüllte Aufträge und erledigte Gegner bringen Erfahrungspunkte, ab einer bestimmten Menge steigen Sie auf. Je besser Ihre Charaktere, desto deutlicher profitieren Sie davon im Spielverlauf. Beispiel: Die fiese Ratskulls-Gang überfällt ein friedliches Dorf und Ihre Mannen sollen dafür sorgen, dass dieser Überfall zum Reinfall wird. Hat einer der Abenteurer genug Erfahrung mit Sprengstoff, gibt ihm der Dorfälteste eine Bombe, die Sie nahe dem Siedlungseingang platzieren. Damit verarbeiten Sie einen großen Teil der Banditen per Fernzünder zu Grillfleisch. Reicht Ihre Erfahrung mit Explosivem gerade mal, um eine Silvesterrakete zu zünden, wird der Sprengstoff erst gar nicht überreicht und dann knöpfen Sie sich jeden Banditen einzeln vor. Anderes Beispiel Wenn niemand in Ihrer Gruppe über die Fertigkeit „Survival" (Überleben) verfügt, können Sie nach einer Jagd keine Tiere ausweiden. Eine Quest, deren Auftraggeber Fleisch haben will, müssen Sie also lösen, indem Sie das Zeug kaufen oder stehlen. Da dies durchaus öfter vorkommt, besteht die Herausforderung darin, jeden Charakter so zu spezialisieren, dass Ihre Party auf jede Situation gut vorbereitet ist. Generell lobenswert: Für jede Aufgabe gibt es mehrere Lösungswege

WO BLEIBT DER KAMMERJÄGER?

Optisch präsentiert sich das Rollenspiel durchwachsen Die Landschaft besteht zumeist aus leergefegten Bergen und Tälern, was zwar wunderbar zu einer verwüsteten Welt passt, auf Dauer aber einfach etwas öde wirkt. Dagegen verdienen die Häuser- und Fahrzeugmodelle ein Lob Diese weisen mehr Details auf als jeder Knebelvertrag und sehen entsprechend realistisch aus. Anders die Charaktere, die nicht ganz so detailliert sind, wie etwa in *Spellforce*, aber natürlich deutlich besser ausschauen als im betagten *Gothic 2*. Gleiches gilt für die Tiere: Wie im wirklichen Leben, weiß man bei einem Bullen nicht immer, wo vorn und hinten ist, und mit Vögeln haben die Entwickler auch nichts am Hut. Sollten Sie jetzt an Sex denken, dann sei Ihnen gesagt, dass die wuscheligen Bären auch kein schöner Anblick sind. Dafür glänzt das Spiel aber mit einer hohen Sichtweite – entsprechende Hardware vorausgesetzt. Auch die Soundkulisse hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Auf der einen Seite überzeugt *The Fall* mit einem Stimmenspektrum von mehr als 80 Sprechern, auf der anderen Seite klingen die NPCs jedoch häufig zu blechern und nuscheln vor sich hin. Blöd auch, dass die Stimmen so mancher Banditen einfach fehl am Platz wirken. Wenn etwa ein besonders übler Übelwicht alle Bewohner eines Dorfes auslöschen will und sein „Lass uns mit diesen Würmern abrechnen!" aus den Lautsprechern schallt, würden wir uns eine andere Stimmlage wünschen als die von Daniel Küblböck. Prima gefiel uns dagegen der stimmungsvolle Soundtrack, der perfekt zur düsteren Atmosphäre passt Zusammen mit der interessanten, facettenreichen Story, dem gelungenen Kampf- und Charaktersystem und dem großen Spielumfang avanciert *The Fall* deshalb zu einem würdigen Nachfolger der *Fallout* Serie, die bislang die Referenz für Endzeit-Rollenspiele darstellte. ALEXANDER FRANK

THE FALL – LAST DAYS OF GAIA		
MINDESTENS: 1,3 GHz, 512 MByte RAM, 1,3 GB HD, Win98	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Silver Style
	VERTRIEB:	Koch Media
SINNVOLL: 2,8 GHz, 1 024 MByte RAM	**INTERNET:**	www.the-fall.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Niemand will mit Ihnen im Sandkasten spielen.	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: -	
	INTERNET: -	

DAS URTEIL	
PREIS/LEISTUNG	84 %
STEUERUNG	[illegible]
GRAFIK	[illegible]
SOUND	[illegible]
MEHRSPIELER	[illegible]
EINZELSPIELER	83

SEHR GUT – Tiefgründiges Rollenspiel, gute Story, tolle Quests – aber noch Fehler.

FAZIT – ALEXANDER FRANK

Selten war eine postapokalyptische Welt aufregender als die Wüstenei von *The Fall*. Jeder NPC „lebt" seinen persönlichen Tagesablauf, immer wieder rücken einem Banditen auf den Pelz und meine eigene Truppe flirtet, streitet oder diskutiert darüber, ob Rattenfleisch gesund ist. Nur die Fehler in unserer Testversion verhinderten eine höhere Wertung des Endzeit-Spektakels. Bleibt zu hoffen, dass der Entwickler – wie angekündigt – wirklich bis zum Erscheinungstermin nachbessert, sonst bleibt viel Potenzial im Sand stecken.

FAZIT – CHRISTIAN BIGGE

Manchmal „missbraucht" man uns Redakteure als Betatester. Grund zur Klage? Eigentlich nicht, denn oft werden Spiele dadurch runder, erhalten weitere Features. Bei *The Fall* lag der Fall ähnlich. Die erste Testversion war nicht so toll, jede weitere deutlich besser. Am Schluss des Prozesses stand ein starkes Endzeit-Rollenspiel, das vor allem durch seine Story und die abwechslungsreichen Quests in den Bann zieht und dessen Spielareal riesige Ausmaße offenbart. Ich zocke jetzt weiter, Sie sollten Probe spielen!

»Charles Manson war trotz seines ausgefallenen Hobbys immer der Sonnenschein seiner Mutter.«

»Der Erfinder des World Wide Web war ein echter Spinner.«

Ungläublich!

Nicht zu fassen! Religion ist in KULT: HERETIC KINGDOMS verboten. Das ging doch schon mal in die Hose ...

Gott ist tot! Zumindest im Action-Rollenspiel *Kult: Heretic Kingdoms*. Deswegen sollten es sich die Bewohner der häretischen Königreiche zweimal überlegen, sonntags in die Kirche zu gehen. Denn jeder, der sich mit der im Spiel bösen Religion beschäftigt, bekommt von den Inquisitoren reichlich auf die Mütze. Sie jagen die Gebetsbrüder und machen sich auf, ein magisches Schwert zu suchen. Der erste Gedanke, der uns durch den Kopf ging: „Dieses Spiel kommt ein paar Jährchen zu spät auf den Markt!" Kaum animierte 2D-Hintergrundbilder, auf denen nicht sonderlich detaillierte 3D-Figuren herumhüpfen, wirken nicht mehr zeitgemäß. Da hilft auch die nutzlose Zoomfunktion nichts. Aber bei einem Rollenspiel kommt es schließlich mehr auf die inneren Werte an. Also latschen Sie los und erkunden das Reich. Schon begegnen Ihnen die ersten Bösewichte, die Sie mit ein paar Klicks auf die rechte Maustaste über den Jordan schicken. Klasse, das *Diablo*-Kampfsystem macht Laune. Dafür entlockten uns die Klonk-Klonk-Soundeffekte nur ein mitleidiges Lächeln.

AB INS LAND DER TRÄUME

Auf Ihren Reisen besuchen Sie die zahlreichen Orte zusätzlich in einer schaurigen Traumwelt, in der Sie mit Geistern kommunizieren oder selbige exkommunizieren. So erhalten Sie wichtige Hinweise für die vielen und abwechslungsreichen Missionen sowie weitere Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre fesche Heldin aufrüsten. Allerdings läuft alles immer darauf hinaus, dass Sie den Pfad der Zauberei einschlagen, da Sie schon von Beginn an entsprechende Sprüche erhalten und nur so gegen stärkere Monster bestehen. Trotz der Mankos macht *Kult: Heretic Kingdoms* Fans Laune. Ist die Inquisition in Wahrheit etwa doch böse? Was hat es mit dem magischen Schwert auf sich? Und wieso verdammt noch mal gibt es keinen Mehrspieler-Modus? Wir versprechen Ihnen, dass Sie zumindest auf zwei der Fragen Antworten erhalten. ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Dieses Spiel bringt die Gefühlswelt etwa so in Wallung wie das allererste eigene Auto. Das ist auch selten schön, aber irgendwie freut man sich halt doch dran. Bei *Kult* sorgen die cleveren Missionen und das spannende Kampfsystem für Laune. Und als Rollenspiel-Freak zocken Sie eh fast alles, oder?

KULT: HERETIC KINGDOMS

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win2000
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	3D People
VERTRIEB:	Project Three Interactive
INTERNET:	www.kult.3dpeople.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Als Inquisitorin haben Sie keine Freunde.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

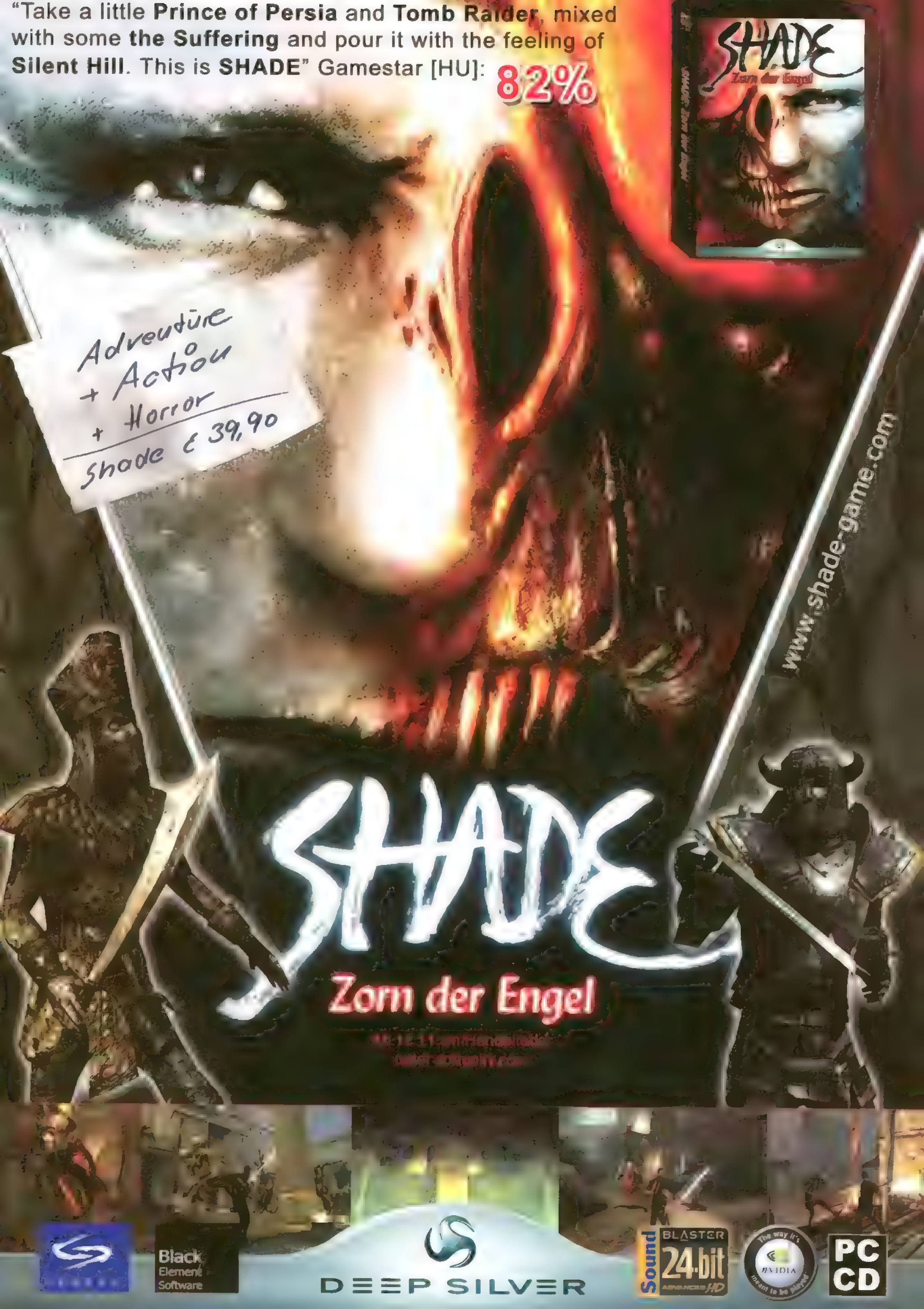
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER



GUT – Trotz des Namens nicht wirklich Kult, aber ein netter Zeitvertreib.



"Take a little Prince of Persia and Tomb Raider, mixed with some the Suffering and pour it with the feeling of Silent Hill. This is SHADE" Gamestar [HU]: 82%
SHADE
Zorn der Engel
Adventure
+ Action
+ Horror
Shade € 39,90
www.shade-game.com
SHADE
Zorn der Engel
Black Element Software
DEEP SILVER
Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD
NVIDIA The way it's meant to be played
PC CD



Nippel bloß nicht ab!

Kämpfen Sie um Ihr Leben! In SPELLFORCE: [illegible] Sie nur Zaubersprüche und Schwerter voran.

K[illegible] Lieblingsbuch [illegible] schnappen oder die Frau Ihnen die Leibspeise kocht? Genau diese Empfindung stellt sich ein, wenn das zweite Add-on zu *Spellforce* über Ihren Monitor flimmert. Zum vorerst letzten Mal kehrt der Held in *Shadow of the Phoenix* in die Fantasy-Welt Eo zurück. Nicht gleich in Tränen ausbrechen! Denn zunächst bestehen Sie wieder ein fantastisches Abenteuer. Was geht ab? Ein finsterer [illegible] Inhalt: die Asche eines toten Gottes. So weit, [illegible]. Doch der Kerl ist von Grund auf böse und will die Welt mit dem Ding in den Abgrund stürzen.

IM VERGLEICH

Warcraft 3	92%
Spellforce: Shadow of the Phoenix	89%
Spellforce (abgewertet)	88%

An das noch immer geniale *Warcraft 3* kommt auch *Spellforce: Shadow of the Phoenix* nicht heran. Doch das zweite Add-on, das sich mit redseligen Begleitern und einer spannenden Geschichte sogar noch vor dem Hauptprogramm einreiht, platziert sich direkt dahinter.

- Ende der *Spellforce*-Trilogie
- Mehr als 150 neue Gegenstände und Ausrüstungssets
- Aufstieg bis in die 50. Stufe
- 13 neue Einzelspieler-Karten
- 25 neue Mehrspieler-Karten
- Frische Gegner





»Feinkost: Käfer ... auch flambiert«

Was bleibt Ihnen also anderes übrig, als dem Fiesling zu zeigen, wer der Boss ist?

ABSOLUTE BEGINNER

Wie jetzt? Beginne ich mit dem Helden aus dem Hauptprogramm oder dem Recken aus *Breath of Winter*? Ganz wie Sie wünschen. *Shadow of the Phoenix* startet an zwei Stellen und Sie bauen Ihren Haudegen bis in die 50. Stufe aus. Egal wie und wo Sie starten, eine Ihrer Aufgaben ist es, den jeweils anderen Hauptcharakter zu suchen. Denn nur gemeinsam versalzen die den Einst[...] die Suppe. Doch [...] die Helden end[...] haben Sie noch einen verdammt langen und gefährlichen Weg vor sich. Der führt Sie dieses Mal hauptsächlich durch Dschungelgebiete, die fiese Echsenkrieger mit Schuppenproblemen, giftspuckende Pflanzen und Horden von Untoten bevölkern. Also hat Ihr Recke mal wieder alle Hände voll zu tun, um sich – untermalt von einem fantastischen, orchestralen Bombast-Sound und Trompetenfanfaren – durch die üppige Vegetation zu kämpfen. Da kommt das Blut in Wallung. Denn die heißen Schlachten gegen ekelhafte Skelettdinos und finstere Seelenschmiede fesseln Sie regelrecht an den Sitz und lassen die Maus mit Ihrer Hand verschmelzen! So macht ein Genre-Mix richtig Spaß, so muss das sein!

LABER, SACK!

Genau wie im ersten Add-on kauen Ihnen Begleiter zwar ständig die Ohren ab, das aber nicht ohne Witz und Sticheleien. „Zum Schutze aller Völker müssen wir die Untoten zurückschlagen! Koste es, was es wolle!", haut Krieger Urias mächtig auf den Putz. Die fesche Alyah lässt ihn cool abfahren: „Klingt wie die berühmten letzten Worte! Ich lasse Sie euch aufs Grab schreiben: Hier ruht Urias, erschlagen von seiner eigenen Dummheit!" Die Helfer geben auch nützliche Tipps, wie Sie bestimmte Monster am besten niedermachen. Da kommt echtes Rollenspielgefühl auf. Klasse! Nur der hohe Schwierigkeitsgrad lässt Sie öfter die Knöpfe einzeln aus der Tastatur rupfen. Zwar hätten wir uns dieses Mal ein paar Innovationen gewünscht, dennoch kommen Fans auf keinen Fall um dieses spannende Kleinod herum. ANDREAS BERTITS

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 800 MByte HD Win98, Spellforce	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca € 25,-
	ENTWICKLER:	Phenomic
	VERTRIEB:	Jowood/Koch Media
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.spellforce.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, kooperativ; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

89

SEHR GUT – Wie Phönix aus der Asche haucht dieses Add-on Spellforce neues Leben ein

FAZIT

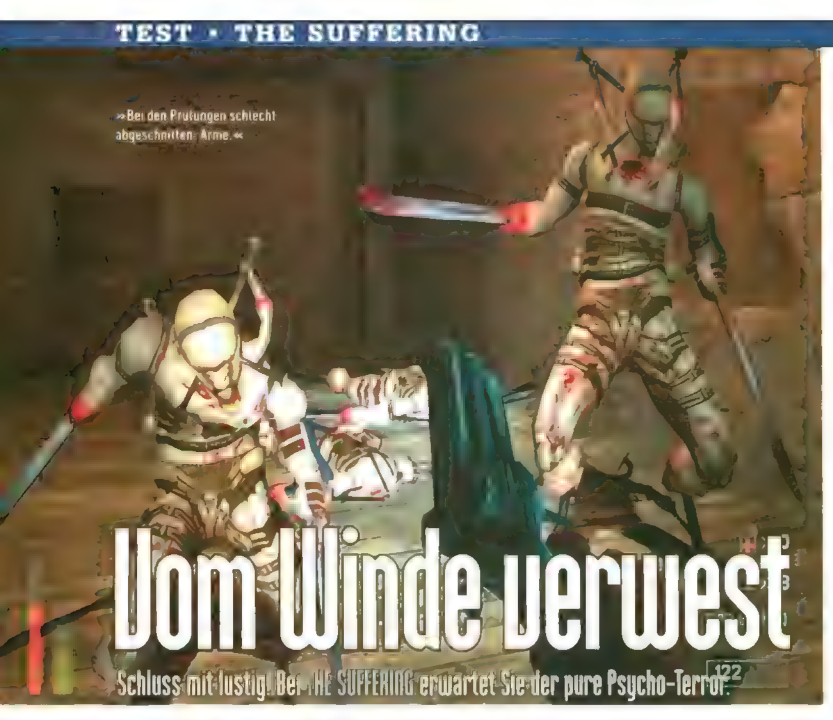
ANDREAS BERTITS

Ja, ist denn scho' Weihnachten? *Shadow of the Phoenix* ist bereits die zweite Erweiterung zu *Spellforce* in einem Jahr! Tja, Phenomic hat seine Fans eben genauso lieb wie PCA-Redakteure ihre Leser. Gut, im Vergleich zum Hauptspiel wartet diesmal sogar eine um einige Nuancen sackschwerere Angelegenheit auf Sie. Dafür erfahren Sie endlich, wie die Geschichte ausgeht. Wurde auch Zeit! Wer jetzt anfängt zu heulen, den können wir beruhigen. *Spellforce 2* kommt ganz bestimmt.

»Vier von den ... Farbigen sind schon groß.«



»Kann langsam niemand mehr sehen: ...«



»Bei den Prüfungen schlecht abgeschnitten: Arme.«

Vom Winde verwest

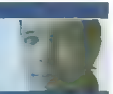
Schluss mit lustig! Bei THE SUFFERING erwartet Sie der pure Psycho-Terror.

Um es vorwegzunehmen So etwas Gemeines und Beklemmendes wie Midways *The Suffering* ist uns selten untergekommen. Dabei ist bemerkenswert, dass den zum Teil kaum zu ertragenden Gruselfaktor nicht allein rohe Gewalt, sondern auch subtile Psycho-Attacken hervorrufen Eine wesentlich elegantere Losung, als den Spieler durch abgetrennte Gliedmaßen und literweise virtuelles Blut zu belästigen. *The Suffering* zielt auf Ihr Unterbewusstsein, weckt absichtlich Urängste Wahre Meister des Horrors haben ganze Arbeit geleistet! *The Suffering* ist fur zartbesaitete Spieler genauso angenehm wie ein Besuch beim Zahnarzt

HIER KOMMT DIE BLUTWALZE

Auf Carnet-Island gibt es die steinalte Strafanstalt Abbott Hier geht es nicht darum, resozialisiert zu werden Samtliche Haftlinge warten auf den Tag der Erlosung – die Todesstrafe. Sie spielen Torque, einen finsteren Hunen, über dessen Vergangenheit kaum etwas bekannt ist. Auch ihm winken Gaskammer, Todesspritze oder elektrischer Stuhl Während die Todgeweihten vor sich hin dammern, passiert das Unerwartete. Eine unbekannte Spezies greift die Anstalt an und zerfleischt sowohl Wachter als auch Insassen Als einer der wenigen Überlebenden metzeln Sie sich durch die düsteren Gange, immer mit dem Ziel vor Augen, die Teufelsinsel lebend zu verlassen. Die Flucht ist ein einziges Blutbad. Je weiter Sie vordringen, desto mehr Waffen und Hinweise erhalten Sie. Neben den hasslichen Ausgeburten der Holle werden auch moralische Werte mit Fußen getreten. So entdecken Sie beispielsweise einen Wärter, der in der Sterbekammer gefangen ist. Jetzt haben Sie drei Moglichkeiten. Entweder uberlassen Sie den Kerl seinem Schicksal, helfen ihm aus der Patsche oder betätigen den Schalter und leisten aktive Sterbehilfe. In letztem Falle hustet der Armste noch ein paar Mal, bevor er von Krampfen geschüttelt den virtuellen Todeskampf aufnimmt – und verliert. Interessant: Je nachdem wie Sie sich entscheiden, verandert sich der Verlauf des Spiels. Deshalb gibt es auch drei unterschiedliche End-Sequenzen. RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Mein Gott ist das krass! Wen stört es bei so viel Spannung, dass *The Suffering* nicht gerade zu den optischen Perlen gehört? Selten habe ich eine so fiese Atmosphäre gespürt. Mit etwas mehr als zehn Spielstunden fällt die geschnittene, deutsche Version auch nicht gerade üppig aus. Eine längere Psycho-Folter hätte ich aber auch nicht überstanden. Freunden der derben Unterhaltung kann ich nur empfehlen, in den nächsten Laden zu flitzen und sich das Teil zu holen.

THE SUFFERING

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Surreal/Midway
	VERTRIEB:	Konami
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.thesuffering.midway.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier darf sich nur einer gruseln. Reicht auch!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

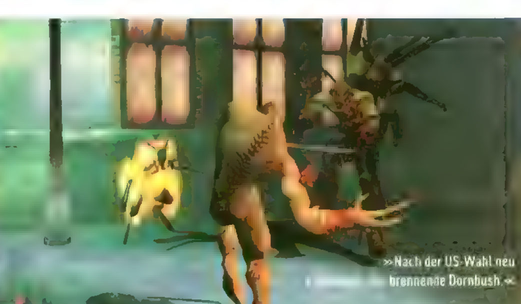
PREIS/LEISTUNG 84
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER **82%**

SEHR GUT – Ganz derbe Kost! Nur für hartgesottene Zocker geeignet.



»... mit den Scherenhänden ... sich nie wieder am Kopf.«



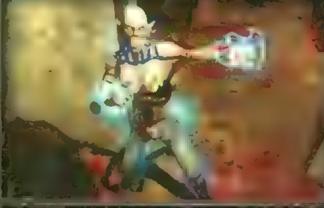
»Nach der US-Wahl neu ... brennende Dornbush.«

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

"One of the most anticipated RPGs this year" – Gamespot



Schwören Sie einem von sieben Clans die Treue und sammeln Sie Erfahrung, indem Sie Ihre Vampirkräfte einsetzen und Aufträge erfüllen.



Erleben Sie aus der First- oder Third-Person-Perspektive per neuester Grafik-Engine die zerstörerische Kraft Ihrer Waffen: [illegible] Gewehre, Schwerter und übernatürliche Vampirkräfte.



Ernähren Sie sich in den Straßen von Los Angeles, in denen Sie ebenso viele Möglichkeiten haben wie Gefahren auf Sie lauern.



Interagieren Sie mit Sterblichen und anderen Vampiren in einem berauschenden Rollenspiel, das je nach Clanzugehörigkeit, Geschlecht und Dialogwahl anders verläuft.











powered by source

ACTIVISION

www.activision.de

vampirebloodlines.de



Leg mich flach!

Tieferlegen hat nichts mit Sex zu tun und Tuning nichts mit Fischen. Mehr brauchen Sie für NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 nicht wissen.

»Komisch: viele Pfeile, keine Indianer.«

»Zwei große Euter: lila Kuh.«

AUF DVD
VIDEO, DEMO

- Karriere-Modus mit Szene-Atmosphäre
- 29 Originalwagen, 8 Bonusschlitten
- 31 Rundkurse
- 23 Sprintstrecken
- 10 Drag-Pisten
- 17 Driftbahnen
- 8 Street-X-Austragungsorte
- 11 Liga-Rennen
- Frei befahrbare Metropole
- Kein sichtbares Schadensmodell

Ein Leben auf des Messers Schneide: Als illegaler Rennprofi kann es Sie bei jedem Wettkampf erwischen. Eine unterschätzte Kurve oder ein zu spät erkanntes Fahrzeug reicht aus, um der Karriere ein abruptes Ende zu setzen. In der Welt von *Need for Speed Underground 2* machen Sie sich darüber keine Sorgen und genießen den gefährlichen Job. Hier würfelt ein Frontalzusammenstoß schließlich nicht Ihre Wirbel durcheinander, sondern kostet höchstens ein paar Rennsekunden. Danach geht es ohne einen Lackkratzer weiter Richtung Ziel, denn ein Schadensmodell gibt es nicht. Stattdessen stehen die Zeichen bei *NfS U2* voll auf Arcade-Sturm. Für uns PC-Jünger ist das ja fast schon ein Fremdwort. Grund genug, dem nagelneuen Neon-Flitzer von EA genau unter die Haube zu schauen. Sie werden staunen, was wir da alles entdeckt haben ...



»Von Filmfans gehaßt: [illegible]«

»Kam nicht vom [illegible] Anke Drengelke.«

GRENZENLOS

Am Erfolgsrezept des Vorgängers hält EA auch beim zweiten Teil fest. Neben dem üblichen Grafik-Update feilten die Entwickler vor allem am Spielumfang. Diesmal beamen Sie sich nicht per Textmenü von einer Veranstaltung zur anderen, sondern bewegen sich frei in der virtuellen Stadt Bayview. Motzer behaupten jetzt: „Pah, die wollen doch nur in die *GTA*-Kerbe schlagen!" Das stimmt, ist aber saucool. Virtuelle vorgegaukelte Freiheit ist schließlich nicht umsonst DER aktuelle Trend der Spieleindustrie. Egal, um welches Genre es sich handelt, jeder Hersteller versucht, dem Zocker möglichst wenig Grenzen zu setzen. Aber zieht dieser Aspekt ein kompromissloses Rennspiel wie *NfS U2* nicht unnötig in die Länge? Klare Antwort: Nö!

DIE MAUER MUSS WEG!

Genau wie Berlin zu DDR-Zeiten, teilt sich auch Bayview in mehrere Zonen auf. Versuchen Sie in *NfS U2* in gesperrtes Gebiet vorzudringen, erschießt man Sie allerdings nicht gleich, sondern hindert Sie lediglich durch Absperrungen daran. Um einen neuen Bezirk freizuschalten, sind zunächst alle Herausforderungen in Ihrem aktuellen Sektor zu meistern. Um nicht die Übersicht zu verlieren, gibt's eine praktische, per Tastendruck aktivierbare Stadtkarte. Hier sind alle Veranstaltungen und wichtige Orte wie Autohändler und Werkstätten eingezeichnet. Suchen Sie sich einfach ein Ziel aus und aktivieren Sie die GPS-Funktion. Ähnlich wie bei *Crazy Taxi* erscheint dann ein Pfeil am oberen Bildschirmrand, der Sie zum Bestimmungsort lotst. Dumm nur: Bei einem Unfall verliert das Gerät die Orientierung und berechnet die Route neu. Insgesamt gibt es fünf Stadtteile, wobei jeder einzelne Abschnitt fast genauso groß ausfällt wie die gesamte Spielwelt des Vorgängers. Stattlich! Keine Angst, die riesige Pistenauswahl erschlägt Sie nicht. Ihre voll-

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 — PRÜFSTAND

VERGLEICH

	Need for Speed Underground	Midnight Club 2	Need for Speed Underground 2
SPIELDESIGN	[illegible]% Stimmiges Spielprinzip. Leider gibt es zu wenige Streckenelemente, sodass sich die Kurse sehr ähneln.	[illegible]% Sehr umfangreich, dafür aber sauschwer. Die actionreichen Polizeiverfolgungsjagden sorgen für Laune.	[illegible]% Die riesige, frei befahrbare Stadt bietet jede Menge Rennstoff. Die Strecken fallen abwechslungsreich aus.
ATMOSPHÄRE	87% Verwegene Charaktere und zynische Zwischensequenzen versetzen den Spieler in den virtuellen Untergrund.	[illegible]% Die Rennen finden im nachgebildeten Tokio, Paris und L.A. statt. Leider keine Tuningmöglichkeiten.	[illegible]% Sie fühlen sich als Teil von Bayview. Die Bekanntschaften mit Szenetypen lassen die Kulisse authentisch wirken.
TECHNIK	[illegible]% Hervorragende Spiegel- und Lichteffekte. Die Straßentexturen hingegen wirken verwaschen und unscharf.	[illegible]% Sämtliche Umgebungen erscheinen leblos und trist. Dafür überzeugen die Spiegeleffekte auf ganzer Linie.	[illegible]% Detaillierte Streckenumgebungen und sensationelle Effekte. Sehr hohe Hardwareanforderungen.
MEHRSPIELER-MODUS	82% Packende Internet-Sessions mit bis zu vier Spielern. Nachteil: Auf einen Netzwerk-Modus verzichtete man.	[illegible]% Internet- und LAN-Rennen mit bis zu acht Geschwindigkeitsfanatikern garantieren den absoluten Partyspaß.	[illegible]% LAN- und Internetspiele mit bis zu sechs Zockern. Alle Renn-Modi und die [illegible]

SPIELELEMENTE: [illegible], [illegible] = Tunen

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

1.024 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Erst mit einer Radeon 9600 XT unter der [illegible] laufen die Straßenrennen flüssig. Wenn Sie den Regler „Level of Detail" auf die höchste Stufe setzen, werden Kantenglättung und anisotrope Filterung auf das jeweilige Maximum angehoben. Regeln Sie diese manuell unter „Customize Display Settings" herunter. Bei einer Geforce2 oder Geforce4-MX fehlen Details, weshalb sie vergleichsweise gute Ergebnisse liefern.

PRO & CONTRA

- \+ Grelle Grafik
- \+ Fetter Soundtrack
- \+ Viele Autos
- \+ Virtuelle Freiheit
- \+ Massig Tuningteile
- \+ Scharfe Mädels
- \+ Einfache Steuerung
- \+ Neuer Leistungsprüfstand
- \+ Viele Abkürzungen
- \+ Hoher Suchtfaktor
- − Kein sichtbares Schadensmodell
- − Hohe Hardwareanforderungen
- − Teilweise zu gut versteckte Boni

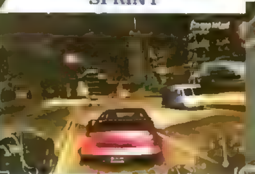
busige Szene-Bekanntschaft Rachel führt Sie gefühlvoll ein (in den Untergrund) und besorgt Ihnen die ersten Jobs. Dabei lernen Sie, wie Sie sich im Verkehr am besten durchschlängeln und tasten sich langsam an die schärfsten Kurven heran. Das reale Vorbild der Schnecke ist übrigens Fotomodell Brooke Burke (www.brookeburke.com) – ein Traum von einer Frau. Ach ja, hier kommen wir zu einem Schönheitsfehler von *NfS U2*. Die mit netten Damen gespickten Zwischensequenzen kommen im Comicstil daher, dessen Qualität mit der schmucken Spieloptik nicht mithalten kann.

LECKER TUNE-FISCH

Wie es sich für einen Draufgänger gehört, haben Sie kein geringeres Ziel, als Bayviews neuer Untergrund-Rennkönig zu werden. Zunächst entscheiden Sie sich für einen von sechs Einsteigerkarren. Neben Studentenschleudern wie Peugeot 206 und Toyota Corolla steht Ihnen auch der schnittige Mazda MX-5 zur Verfügung. Blöd: Alle Karren befinden sich im Werkszustand. Kein Turbo, keine Extras, nichts. Da schnieke Zusatzteile auch in Bayview nicht zu den Sonderangeboten zählen, heißt es erst mal ordentlich Euronen jagen. Für Sie liegt das Geld schließlich im wahrsten Sinne des Wortes auf der Straße. Was ist das für ein geiles Gefühl, als ortskundiger Fahrer eine der versteckten Abkürzungen zu nutzen, um elegant am Gegnerpulk vorbeizubrettern und ohne Kollision in Führung zu gehen! Mit den ersten kleinen Erfolgen steigt nicht nur das Stadtinteresse an Ihrer Person, auch die Geldbörse schafft den Sprung aus dem Magersuchtsstadium. Jetzt nichts wie ab in einen der Tuning-Shops und ran an den Chrom. Im Gegensatz zum Vorgänger macht es bei *NfS U2* einen Unterschied, wie Sie Ihre PS-Schleuder aufmotzen. Freuen Sie sich auf eine Bastelorgie mit knapp 300 Zubehörteilen bekannter Hersteller. Die aufgemöbelte Karre testen Sie auf dem Dyno-Prüfstand auf Herz und Nieren. Neben sinnigen Accessoires gibt es auch herrlich protzigen Quatsch wie zum Beispiel Megasound-

So spielt sich Need for Speed Underground 2

SPRINT



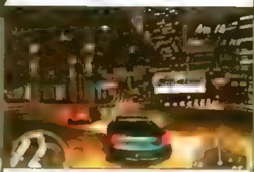
Hier bewaltigen Sie eine vorgegebene Strecke und kommen hoffentlich als Erster im Ziel an.

DRAG



Beschleunigungsrennen, bei denen es auf das richtige Timing beim Schaltvorgang ankommt.

STREET X



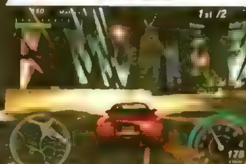
Heizen Sie durch verwinkelte Minikurse und drangeln Sie die Gegner an die Bande. Wer schubst, gewinnt!

RUNDKURSE



Der Klassiker. Hier sollten Sie nach einer bestimmten Rundenzahl die Nase vorn haben.

OUTRUN



Fordert ein Widersacher Sie heraus, geht's ab. Wer den anderen mehr als 300 Meter hinter sich lässt, siegt.

DIE KARRE AUFPEPPEN



Um funkelnde Tuningteile und Power dreht sich alles. Kreieren Sie Ihre Karre von vorn bis hinten selbst.

DRIFT



Mit riskanten Schleudermanövern sammeln Sie fleißig Punkte. Hier müssen Sie nicht unbedingt als Erstes ins Ziel kommen.

UNDERGROUND RACING LEAGUE (URL



Klassische Rennen auf Formel-Pisten. Es winken dicke Preisgelder und Respekt der Konkurrenz.

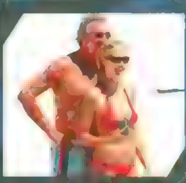
COVER-SHOOTING



Wer aus seiner Karre eine Schönheit zaubert, kommt aufs Cover diverser Motorsport-Blätter.

Äh ... geht das auch im echten Leben?

CHICKS MIT PS BETÖREN
Wenn Sie Ihre Rennkarre ordentlich aufpolieren und mit einer fetten Anlage durch die Gegend heizen, zeigen sich die *NfS*-Girls begeistert und treten mit Ihnen gerne in näheren Kontakt.



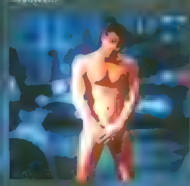
Das stimmt und funktioniert auch im echten Leben hervorragend. Wer ein dicke [illegible]

IN DER GEGEND HERUMGURKEN
Bei *Need for Speed Underground 2* brettern Sie mit über 200 Sachen durch die Pampa. Wenn Sie gegen ein Fahrzeug donnern, tragen Sie und Ihr Auto nicht einmal einen Kratzer davon.



[illegible] auch in echt [illegible] ... [illegible] Pfarre [illegible], bis er sein [illegible] fatalen Gemüseladen [illegible] einfach wie er [illegible] ... Armer Kerl, der [illegible]

DIE KAROSSERIE AUFMOTZEN
In Bayview gibt es genügend Möglichkeiten, Ihren Wagen zu verschönern. Mit den richtigen Zubehörteilen machen Sie aus einem simplen Corolla die absolute Rennkiste im Neonlook.



Das klappt in der Realität [illegible]. [illegible] einfach zum nächsten Schönheits[illegible]. Wie hier Sportsmann [illegible] [illegible]



maschinen, grelle Aufkleber und krasse Neonröhren. Yo!

BRILLANT IN SZENE GESETZT

Freuen Sie sich auf sieben Renn-Modi. Während Sie bei den Driftrennen mit akrobatischen Schlittereinlagen Punkte sammeln, zählt in den Liga-Rennen lediglich das Siegertreppchen. Dank der unkomplizierten Steuerung haben Sie bei den Wettkampfarten stets alles unter Kontrolle. Damit Sie immer auf dem Laufenden sind, informieren Sie diverse Szenetypen über neue Angebote, Rennen und Tuning-Shops. Tipps erhalten Sie per Spiel-SMS. Wenn Sie mal etwas vergessen haben, schauen Sie per Tastendruck in Ihre Mailbox und frischen Ihr Wissen auf. Schade, dass viele in den SMS angesprochene Orte nicht auf der Karte verzeichnet sind, was gelegentliche Suchorgien nach sich zieht. Dennoch sind es diese Details, die *NfS U2* so lebendig gestalten. Wenn Sie etwa bei einer Stadttour einem Konkurrenten zu nahe auf die Pelle rücken, piepst er Sie an und fordert Sie zum flotten Duell heraus. Hier geben die Kontrahenten solange Bleifuß, bis ein Teilnehmer 300 Meter Vorsprung hat. Dem Sieger winkt die vorher ausgemachte Prämie. Eine nette Feinheit.

DAS VOLLE BRETT

Die Hardwareanforderungen von *NfS U2* sind so gewaltig, dass Sie trotz einer schnellen Kiste nicht immer über 30 Bilder pro Sekunde hinauskommen. Über die im typischen Arcade-Stil gehaltene Optik gibt es nichts zu meckern. Knallbunte Neonwerbungen brutzeln sich auf die Netzhaut, während im Hintergrund die wunderschöne Stadtsilhouette funkelt. Klasse! Bei niedriger Geschwindigkeit wirken die Straßentexturen allerdings ziemlich grob. Wenn Sie – wie meistens – mit 200 Sachen über den Asphalt bügeln, fällt das aber eh nicht auf. Mit über 30 Autos bietet *NfS U2* ein feines Angebot ausgesuchter PS-Perlen. Neben dem massentauglichen Golf GTI und dem sportlichen Audi TT sind auch ausgefallene Blechkolosse wie der Hummer H2 am Start. Abgerundet wird das Spektakel durch einen Soundtrack, der optimal zur fetten Geräuschkulisse der Boliden passt. Im Gegensatz zum Vorgänger sagen diesmal echte Untergrund-heroen wie Snapcase und The Bronx an Ihren Gehörnerven. Freunde viel zu tief hängender Hosen begeistern sich am *NfS U2*-exklusiven Snoop-Dogg-Remake von Riders on the Storm von den Doors. RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Speed finde ich klasse! *NfS U2* lässt mich wieder tief in meine Sucht schlittern. Wie hier durch die Gegend gebügelt wird, ist Arcade-Unterhaltung auf hohem Niveau. An der frei befahrbaren Spielwelt scheiden sich aber die Geister. Wer keine Lust auf Spritztouren hat, begibt sich in die Garage und wählt die nächste Veranstaltung direkt an. Ich als alter Musiker finde es schade, dass es lediglich eine Dolby-Pro-Logic-2-Funktion gibt. Der Mehrspielermodus war bei unserer Version noch nicht testfähig.

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Herzlichen Glückwunsch! Selten sind die Verbesserungen eines ohnehin guten Spiels so sinnig ausgefallen. Der Vorgänger war mir aber in Sachen Drumherum einfach zu mager. Und genau hier setzte EA an. Bei einer ausgiebigen Spazierfahrt durch Bayview erhält man jede Menge Hinweise und entdeckt versteckte Untergrund-Läden. Noch schöner: Nach wie vor brauchen Sie keine Angst vor der Polente zu haben. Die Jungs trauen sich scheinbar nicht nach Bayview hinein. Gut so!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

MINDESTENS: 933 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	EA Black Box
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	[illegible]
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Alle Renn-Modi samt Ligawettbewerben, 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

EINZELSPIELER

87

SEHR GUT – Grelles Rennspiel mit (fast) grenzenloser virtueller Freiheit.



alles oder nichts...

mach' dein spiel!

"Das beste Fußballspiel der Welt bekommt eine würdige Fortsetzung!"
GamePro 10/04

"Die perfekte Simulation"
Best of GC 2004

PlayZone

Play the PlayStation 10/04

PRO EVOLUTION SOCCER 4

PlayStation 2







www.konami-europe.com | www.konamistyle.de



»Auch für Autos gefährlich: Beulenpest.«

- Von den *Rally Trophy*-Machern
- 48 Strecken an 5 Orten
- Rock- und Alternative-Soundtrack
- Ragdoll-Minispiele

Schrott sei Dank!

Alte Kisten müssen nicht gleich in die Autopresse. In FLATOUT drehen Sie mit derartigen Vehikeln zunächst ein paar zünftige [illegible].

IM VERGLEICH

Need for Speed Underground 2	87%
Xpand Rally	85%
Flatout	84%
Trackmania	77%

Flatout bietet ein ähnliches Schadensmodell wie *Xpand Rally*, nur dass Sie Ihre Kiste nicht komplett zu Schrott fahren können. Dafür zerstören Sie einen großen Teil der Umgebung, was derzeit in keinem anderen Rennspiel möglich ist. Und der Mehrspieler-Modus rockt!

Die spinnen, die Finnen! Erst vor kurzem berichteten Medien über die Handy-Weitwurf-Weltmeisterschaft im Land der tausend Seen und nun beglücken uns die Nordlichter mit einem mindestens genauso abgedrehten Rennspiel. Nur schmeißen Sie bei *Flatout* statt des Mobiltelefons Ihren Autofahrer in die Pampa. Zumindest in der Originalversion. Die hiesige, schutzbedürftige Jugend hat sich stattdessen mit Crashtest-Dummies zufrieden zu geben. Was soll's, schließlich haben wir uns auch an grünes Blut und Blechdosen statt virtueller Personen längst gewöhnt.

EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN

Ihren Spaß haben Sie mit *Flatout* trotzdem. Hier rasen, fliegen und crashen Sie mit einer von insgesamt 16 Karren so, dass die Autowerkstatt von nebenan sich an Ihnen eine goldene Nase verdienen könnte. Die 48 Strecken bieten jede Menge Moglichkeiten für allerhand Unfug. Denn ein Haufen Hindernisse wartet nur darauf, mit Ihrer Kiste in Berührung zu kommen. Baukräne, Lastwagen, Reifenwände und alte Autowracks stehen zwar anfangs ziemlich unbedeutend herum, doch spätestens beim ersten Aufprall wird klar, dass mit der Physik-Engine von *Flatout* nicht zu spaßen ist. Habe ich gerade „nicht zu spaßen" geschrieben? Falsch: Virtuelle Unfalle sind bei diesem Rennspiel eine Mordsgaudi. Wenn Sie mit 100 Sachen gegen einen Holzhaufen knallen, rollen einzelne Baumstamme umher und machen am Ende des Feldes herumkrebsenden Kontrahenten die Fahrt zur Hölle. Eingestürzte Gerüstteile und umherrollende Fässer verschwinden nicht spurlos, sondern lassen sich über das gesamte Rennen durch die Gegend kicken. Das machen Sie sich zunutze, etwa wenn Ihre Karre gegen eine Reifenwand prallt und eine ebene Straße sich dadurch in schwer befahrbares Terrain verwandelt. Doch Vorsicht! Lassen Sie den Rammler zu oft raushängen, wirbeln keine Streckenobjekte durch die Luft, sondern Ihr virtueller Pilot. Nach einem Frontalaufprall schlägt Ihr Dummy schon mal 50 Meter vor Ihrem Gefährt im Boden ein. Das tut ihm zwar nicht weh, dafür aber Ihnen, denn durch solche Flugstunden verlieren Sie kostbare Zeit. Und wenn Sie nicht unter den ersten drei platziert sind, gibt es weder neue Strecken noch Kohle für neue Autos.

UNTER KONTROLLE

Im Gegensatz zu anderen Rennspielen sind Sie in *Flatout* auf Unfälle angewiesen. Je weniger von Ihrem Wagen übrig bleibt und je öfter die Karre einen Dach- oder Karosserieschaden hat, umso voller wird Ihr Nitro-Balken. Wenn Sie diesen Bonus geschickt einsetzen, können Sie durch kurzzeitig erhöhtes Tempo selbst in verloren geglaubten Rennen Boden gutmachen. Allerdings funktioniert das nicht immer, denn einige Strecken haben mehr Kurven als jeder Vorstadtpuff. Zum Glück bekamen die Finnen eine plausible Wagensteuerung hin. Diese präsentiert sich als gesunde Mischung aus Realismus und Spielspaß. Zwar reagiert Ihre Karre bei jeder Unebenheit etwas zu allergisch, dennoch kommt es selten zu unkontrollierten

Schadenfreunde

Bei *Flatout* haben die Entwickler Physik-Meisterschaften eingebaut. Wir stellen Ihnen zwei interessante Sportarten vor.

KOMM ZUM PUNKT!



Früher diente ein Foto der Schwiegermutter als Dartscheibe. Heute schmeißen Sie Ihren Fahrer ins Schwarze.

LASS DIE PUPPEN FLIEGEN!



Normalerweise steigen die Verkehrsopfer in den Himmel. In *Flatout* ebenfalls, auch wenn sie nicht ganz Wolkenhöhe erreichen.

Rutschpartien. Und wenn doch, dann rüsten Sie das Auto mit diversen Motor-, Reifen- oder Chassis-Verbesserungen auf.

MEHR SPIELER?

Optisch ist *Flatout* geiler als jeder Beate-Uhse-Streifen. Detaillierte Umgebungen, Partikeleffekte, wohin man schaut, prima Texturen und ein Schadensmodell, von welchem sich Dauerrenner wie *Need for Speed* eine Scheibe abschneiden können, verzucken Hobby-Raser. Spätestens nach der dritten Runde erkennen Sie kaum noch eine Strecke wieder. Eine Ungereimtheit nervt dennoch. Liebe Entwickler, wenn ich doch mithilfe eines Frontalcrashs riesige Holzhaufen auseinander treiben kann, warum bringt mich dann so manch dünnes Bäumchen zum Stillstand? Egal, sollten Sie Lust auf kollektive Zerstörungsorgien haben, toben Sie sich in einem der beiden Mehrspieler-Modi aus. Bei gewöhnlichen Rennen treten Sie gegen maximal sieben Kontrahenten an. Im zweiten Modus winkt Ungewöhnlicheres: Bis zu vier Zocker an einem PC messen sich in so genannten Ragdoll-Meisterschaften. Also nehmen Sie mit Ihrem Auto Anlauf, knallen mit voller Wucht gegen eine Wand oder fallen in den Graben und schleudern damit Ihren virtuellen Piloten aus dem Wrack. Dabei wird die Höhe, die Weite oder die Punktzahl gemessen, die Sie auf einer Dartscheibe erzielen. Ja, das ist makaber, aber spielerisch Sonderklasse! Und den virtuellen Kollegen tun solche Stunt-Einlagen garantiert nicht weh. ALEXANDER FRANK

FLATOUT

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Rennspiel	
	PREIS:	Ca. € 45,-	
	ENTWICKLER:	Bugbear Entertainment	
	VERTRIEB:	Empire Interactive	
SINNVOLL: 2,7 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.bugbear.fi	
	SPRACHE:	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren	
	TERMIN:	Erhältlich	
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzelrennen, Ragdoll-Meisterschaften; 4 Spieler pro CD	**PC:** 4 Spieler	**NETZWERK:** 8 Spieler	**INTERNET:** –

DAS URTEIL

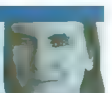
PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER 84%

SEHR GUT – Zwischen Ihnen und Ihrem Wagen funkt es sofort.

FAZIT

ALEXANDER FRANK



Ganz ehrlich: Mir persönlich sind die Dreckskarren in *Flatout* um einiges lieber als die *Need for Speed*-Protzkisten. Kaum zu glauben, wie viel Spaß man dabei haben kann, Fässer, Reifen, Türen, Motorhauben und Insassen durch die Luft zu schleudern. Schade nur, dass aus dieser Mordsgaudi nach einem Wochenende die Luft raus ist. Und warum trotz der ganzen Physik-Spielereien schon ein klitzekleiner Stein zum unüberwindbaren Hindernis werden kann, bleibt mir ein Rätsel. Dafür spielen die Finnen ihre bekannte Stärke aus – nämlich in Sachen gute Musik. Rock und Alternative sind eine Erlösung für MTV- und Hitparaden-geplagte Ohren. Ach, ich heize jetzt doch noch ein Ründchen und verfalle in den ultimativen Nitro-Rausch.

»Die Karre fliegt wie ein Brett auf der Straße und überholt sogar die Challenger.«

Sprung in der Schüssel

Davilex beglückt Sie mit dem zweiten PC-Ableger der KNIGHT RIDER-Serie [illegible] Michael Knight allerdings kein Überflieger.

Sie finden Atze Schröders Aussehen anziehend? Ihre Frisur gleicht dem Pudel-Look der Achtzigerjahre-Jugendhelden? Oder sind Sie womöglich Mitglied in David Hasselhoffs Fanclub? Wenn Sie alle drei Fragen mit „Nein" beantworten, können Sie weiterblättern, denn das sprechende Auto aus *Knight Rider 2 – The Game* weckt bei Ihnen vermutlich genauso viel Interesse wie Hella von Sinnen bei einem heterosexuellen Mann. Aber es werden sich in beiden Fällen einige Hartgesottene finden, die omnipräsenten TV-Brocken zu besteigen. Da wir auf Klasse statt Masse setzen, beschränkt sich unser Test auf den Ritt von KITT.

RETRO-TECHNIK

Nur wenn Sie minderjährig sind, total uncool leben oder Ahmet Isciturk heißen, kommen Sie ohne Auto aus. Nicht so unser Held: Wie in der bekannten Fernsehserie hängt er an seiner sprechenden Karre namens KITT. Aber nicht dran, sondern drin, denn die lustige Haarpracht von Michael Knight sehen Sie höchstens in den zahlreichen Zwischensequenzen. Ansonsten rasen Sie mit dem Auto durch elf Missionen, weichen Raketen aus, beenden die dunklen Machenschaften der aus dem TV bekannten Bösewichter Garth, Goliath und KARR, lösen ermüdende Schalterrätsel und pusten ein paar Robotern das Funktionslicht aus. Klingt spannend, ist es aber nicht zwangsläufig, da die technische Seite des Spiels antiker wirkt als die eigentliche Serie. Kantige Grafik, hässliche Landschaften, unfreiwillig lustige Animationen und eine Musik, die jeden Küblböck-Fan als Menschen mit gutem Geschmack ausweist. Wenigstens sind die Verfolgungsjagden rasant. Schrotten Sie dabei die Karre, fangen Sie dank des ausgeklügelten Speichersystems kurz vor dem virtuellen Todesort wieder an. Bleiben Sie allerdings gesund und munter, sehen Sie nach drei Stunden den Abspann. Auch für Hasselhoff-Groupies eindeutig zu wenig. ALEXANDER FRANK

FAZIT

ALEXANDER FRANK



Da ich jung, hübsch und modern bin, kann ich weder dem Retro-Look der TV-Serie noch dem dazugehörigen PC-Spiel allzu viel abgewinnen. Die Optik ist älter als Uschi Glas, Dialoge und Handlung sind öde und durchschaubar – da finde ich eine Bundestagsdebatte um einiges spannender. Wenigstens gibt es bei *Knight Rider* ein bisschen Action. Die Verfolgungsjagden habe ich zwar in einer ähnlichen Form zigfach in anderen Titeln gesehen, trotzdem machen sie noch genug Spaß, um mich ein paar Stunden an den Monitor zu bannen. Nur die Spieldauer ist kürzer als mein bester Freund bei Kälte.



»Gefährlich: Fahrradweg in der Mitte.«

KNIGHT RIDER 2 – THE GAME

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Davilex
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.davilex.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Der eine spielt, der andere sieht zu.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER



EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Ermüdender Abklatsch der ebenso müden TV-Serie.

»Tricksten sich gegenseitig aus: siamesische Zwillinge.«

AUF DVD
DEMO, VIDEO

Primaballerinas!

- 180 National- und Vereinsteams, 28 Stadien
- Ligalizenzen für Holland, Spanien und Italien
- 4.500 Originalspieler
- Neue Animationen, Standards, Techniken
- Mehrspieler-Modus für Netzwerk- & Internet-Partien

PC ACTION GOLD

Dass der Vorgänger auf Anhieb letztes Jahr die PC-Fußballmeisterschaft errang, war eine Sensation. Die Titelverteidigung wird für PRO EVOLUTION SOCCER 4 schwerer, oder?

Wenn sich innerhalb einer Ausgabe Top-Titel drängeln, muss selbst ein Champion mit wenig Heftplatz auskommen. Deshalb labern wir jetzt nicht lange um den heißen Brei herum. Wer noch nicht mitbekommen hat, dass die Punkte Ballphysik, Steuerung, Wettereffekte, Taktikoptionen oder Kameraauswahl bei der *Pro Evolution Soccer*-Serie nahezu perfekt sind, dem ist eh nicht mehr zu helfen. Logischerweise hat Entwickler Konami auch brav die Griffel von diesen traditionellen Stärken gelassen, damit die auch im vierten Teil zum Tragen kommen. Darüber hinaus hat man bei einigen Schwächen nachgelegt. So garantieren Ligalizenzen für Spanien, Italien und Holland endlich einige Originalclubs, die übrigen Teams sind meist mit den „richtigen" Spielern bestückt. Neben den üblichen – und üppigen – Spiel-Modi zocken Sie nun zusätzlich mit National- oder Vereinsmannschaften in einer Weltliga.



[illegible] nicht im Abseits stehen.«

ES GEHT VORAN

Und die Präsentation? Sehr gut – ohne die Brillanz der *FIFA* Serie zu erreichen. Die Stadionatmosphäre kommt in den 28 Arenen dank der Fangesänge prima rüber, den deutschen Kommentar von Hansi Küpper und Wolf Fuß schalten Profis ob des zu häufigen, platten Geseiers schnell ab. Ein Highlight setzen neben den nun im Spielverlauf verschmutzenden Trikots die Schiris, die erstmals ebenfalls über den Platz joggen. Deren Auslegung der Vorteilsregel ist mehr als vorbildlich. Beispiel Ballbesitz: Stürmer wird leicht gefoult, bleibt aber an der Pille. Geht die innerhalb der nächsten Sekunden doch noch verloren, wird nachträglich gepfiffen. Yes!

DER TEUFEL IM DETAIL

Obwohl Teil drei schon ziemlich perfekt realen Fußball simulierte, packt *Pro Evo 4* noch eine Schippe drauf. Auf dem Platz fällt Kennern zuerst das leicht veränderte Passsystem auf. Denn ab sofort bestimmt die Länge des Tastendrucks die Härte des Passes. Was anfangs verwirrt, führt später zu Traumpässen in den Lauf etwa eines Flügelstürmers, da sich auch die KI der eigenen Mitspieler deutlich verbesserte. Die Jungs „erahnen" nun eher, wie sich eine Spielsituation entwickeln könnte und machen deshalb vieles richtig. Auch am Torschuss schraubte man in ähnlicher Weise herum. Früher reichte ein kurzer Druck auf den richtigen Button (Es geht nichts über das Playstation-2-Pad mit PC-Adapter!) für einen strammen Flachschuss ins Eck aus. Nun müssen Stürmer ausreichend Raum haben, um einen Knaller loslassen zu können. Wie in der Realität müssen Sie den Schuss regelrecht „aufziehen", also länger drücken, damit der Ball entsprechend beschleunigt. Sich

IM VERGLEICH

NHL 2005	88%
Pro Evolution Soccer 4	88%
NBA Live 2005	86%
FIFA Football 2005	85%

Alles auf verdammt hohem Niveau im Sportbereich – und *Pro Evo 4* mischt dank überragendem Gameplay und ebensolcher Ballphysik ganz oben mit. *NHL 2005* bietet beides auch und zusätzlich Lizenzen satt. *NBA Live* kann technisch nicht ganz mithalten, *FIFA* hinkt spielerisch etwas hinterher.

»Emergency Strafroom: Die Gipsi Kings bei der Probe.«

»Kaum zu fassen: Wanderboden vom Ku Klux Kahn.«

»Serena Williams versehentlich im Endstadion.«

diesen Platz zu verschaffen, ist gar nicht so einfach. Denn auch die Verteidiger haben dazugelernt. Es muss nicht immer ein hartes Tackling einschließlich Verwarnungskarte sein, um Stürmer aus dem Tritt zu bringen. Oft reicht ein leichter Schubser oder Trikotgriff zu rechten Zeit. Der Angreifer gerät ins Straucheln, die Chance ist vereitelt. Diese Technik wenden Spitzenmannschaften – und gute menschliche Gegner – dauernd an, was *Pro Evo 4* im Vergleich zum Vorgänger noch strategischer, noch taktischer macht. Es geht darum, sich Raum zu erarbeiten, durch schnelle Kombinationen Angriffskollegen freizuspielen und zu -sperren. Damit das besser funktioniert, reduzierte Konami die Spielgeschwindigkeit minimal.

EIN PAAR WOCHEN ZEIT ÜBRIG?

Nach ein paar Partien erwiesen sich alle Änderungen übrigens als sinnvoll, erst recht das leicht modifizierte System für Eck- und Freistoße, die nun einen Tick leichter zu erlernen sind. Alleinspielern erfüllt Konami einen weiteren, lang gehegten Wunsch: Die Meisterliga wertete man gehörig auf. Ab sofort starten Sie auf Wunsch sofort mit Ihrem Lieblingsclub samt Originalspielern durch und müssen nicht erst ein Heer von Nobodys an die Weltspitze führen. Zudem achten Sie in diesem Spiel-Modus auf Ihr Budget, transferieren Superstars, steigen auf und hoffentlich nicht wieder ab, erringen Siege in einer Art Champions League – und beeinflussen die Entwicklung Ihres Kaders. Durch Konditionstrainings, Siege oder Niederlagen verbessern oder verschlechtern sich bei einigen Ihrer Kicker manche der 23 Eigenschaftswerte. Vielleicht schaffen Sie es ja wenigstens virtuell, Talenten wie Thomas Rosicky, Mike Hanke oder Benni Lauth zum internationalen Durchbruch zu verhelfen.

JETZT GEHT'S LOOOS!

Das fetteste Schmankerl gibt's wie immer zum Schluss. Ja, Freunde des runden Leders, *Pro Evolution Soccer 4* verfügt über einen Mehrspieler-Modus via Internet und Netzwerk für bis zu acht menschliche Ballartisten! Entgegen vorheriger Befürchtungen klappen Verbindungen, die über das TCP/IP-Protokoll realisiert werden, ohne lästige Hänger oder Abstürze, sodass Duelle gegen Freunde auch über große räumliche Entfernungen kein Problem mehr darstellen. Realistisch: Auswechslungen oder Änderungen der Taktik können Sie während solcher Partien nur vornehmen, wenn das Getrete gerade unterbrochen ist. Konami hat also ein rundes Produkt abgeliefert. So macht das Testen Spaß, Jungs! CHRISTIAN BIGGE

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Dass kein Spiel dem anderen gleicht und selbst ein 0:0 spannender sein kann, als die letzte US-Wahl, zeichnete die *Pro Evo*-Serie immer schon aus. Ich muss aber zugeben, nach den ersten Partien mit Teil vier diesmal zunächst geschluckt zu haben. Denn lieb gewonnene Standard-Spielzüge klappen nicht mehr auf Anhieb, weil jetzt anders getackled und geschossen wird. Inzwischen gebe ich gern zu, dass das dem Realismus und – auf lange Sicht – auch dem Spielspaß zugute kommt. Die ersten „echten" Lizenzen sind ein Anfang und lassen auf weitere hoffen. Und allein für den ersehnten Mehrspieler-Modus möchte ich Designer-Gott „Seabass" Takatsuka abknutschen. Ach ja – natürlich –, ein Upgrade lohnt auch für Besitzer des Vorgängers.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 980 MByte HD, Win98SE
SINNVOLL: 2,5 GHz, 256 MByte RAM, Playstation-2-Kontroller

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Konami Tokyo
VERTRIEB:	Konami
INTERNET:	www.pes4.net
SPRACHE:	Deutsch, wahlw. Engl.
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	30. November 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Geniale Freundschaftsspiele mit bis zu sieben Mitstreitern; 8 Spieler pro DVD
PC: 8 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL



PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	93%
GRAFIK	[illegible]
SOUND	[illegible]
MEHRSPIELER	92%

EINZELSPIELER



SEHR GUT – PC-Fußball vom Feinsten! Für Anfänger aber ganz schön knackig.

»Blöder Papierkorb! Viel zu hoch angebracht und ohne Boden.«

PC ACTION GOLD

Dunke schön!

Auf den Umfang kommt's an! Aber im Gegensatz zur holden Weiblichkeit gibt's bei *NBA LIVE 2005* nur eine Körbchengröße.

Sie schicken ihre achtjährigen Töchter zum Fußballtraining. Sie feiern den alljährlichen Superbowl wie die Ankunft des Erlösers. Und sie wählten im 21. Jahrhundert einen Ex-Alki und Fundamentalisten zu ihrem Anführer. Ja, die Amis sind schon ein merkwürdiges Völkchen. Natürlich gibt es aber auch viele geile Sachen, die aus den USA stammen: Die Simpsons, Big Mäcs, Halle Berry und Basketball. Die Ballsportart ist sogar bei uns ungelenken Deutschen sehr beliebt, was nicht nur daran liegt, dass Dirk „The German Wunderkind" Nowitzki in der besten Basketball-Liga der Welt brilliert und unsere Nation würdevoll vertritt. Die schnelle Korbjagd schaut nun mal echt geil aus. Und das ist bei der *NBA Live*-Serie von EA nie anders gewesen. Die NBA steht für fette Slamdunks, spektakuläre Alley-Oops und Passspielchen, die den Zuschauern die Augen verknoten. Wer will da nicht am Monitor mitmischen?

FANG DIR KEINEN KORB EIN!

Neben den obligatorischen Freundschaftsspielen, Play-offs, Meisterschaften und dem großartigen Managerpart gesellt sich nun auch das All-Star-Weekend hinzu. Dabei spielen Sie die legendäre Ost-West-Konfrontation nach und nehmen am Dunk- und Dreier-Turnier teil. Die Präsentation ist erwartungsgemäß der König unter den Sportspielen. Eine spektakuläre Lichtershow kündigt jeden Spieler samt Trainer der Heimmannschaft an und die NBA-Veteranen Marv Albert und Mike Fratello kommentieren souverän das Parkettgeschehen. Spielbarkeitsfanatiker nervt allerdings, dass beim simplen Pass die Spieler auf den Ball warten, anstatt beim Fast-Break zum gegnerischen Korb zu eilen. Das „Off-the-Ball"-System hilft zwar aus, ist aber etwas umständlich und nicht der erwartete Bringer. Ein fetter Soundtrack fehlt dagegen nicht. Die zum Teil exklusiven Hip-Hop-Tracks von MC Lyte, Pete Rock oder Lloyd Banks bringen die Boxen zum Vibrieren. Das fetzt! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Hiermit oute ich mich. Nein, nicht als Hinterlader wie Guido, sondern als ein langjähriger Basketballspiel-Fanatiker. Dementsprechend begeistern mich die hitzigen Korbjagden, der fette Umfang und die astreine Präsentation von *NBA Live 2005*. Dies liegt aber daran, dass ich den Vorgänger nicht eine einzige Minute gezockt habe. Sollte dies bei Ihnen ebenfalls der Fall sein, dann greifen Sie schleunigst zu. Steht die 2004-Variante aber schon in Ihrem Regal, überlegen Sie es sich gut, ob die 45 Euro nicht doch besser für 15 Döner oder 6,43 Kinobesuche angelegt sind. Viel Neues gibt's nicht.



»Der äthiopische Mittelstürmer wird von Verteidigerhünen in die Zange genommen.«

NBA LIVE 2005

MINDESTENS:		
800 MHz, 128 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
SINNVOLL:	**ENTWICKLER:**	EA Sports
1,5 GHz, 256 MByte RAM, Gamepad	**VERTRIEB:**	Electronic Arts
	INTERNET:	www.nbalive.ea.com
	SPRACHE:	Dt./Engl. Komment.
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiel, 1 gegen 1, Turnier; 1 Spieler pro CD

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	[illegible]
STEUERUNG	90%
GRAFIK	86%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER



86

SEHR GUT – Riesige Sportsimulation mit geiler Präsentation.

Wir sind die Billigsten!

Camdo

Windows

Versandkosten pro PC-System ab 5,- €



Camdo „Office“ 2300+

- AMD Sempron 2300+ Prozessor (256KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 128MB DDR SDRAM, 333Mhz
- 64MB 3D Grafik, shared Memory
- 40GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 52x CD-ROM
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 2.1 3D Soundchip, 128Bit
- 4x USB 2.0, 2x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

Maus/Tastatur ab 5€



199€



Camdo „Office XXL“ 3000+

- AMD Athlon XP 3000+ Prozessor (512KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 256MB DDR SDRAM, 333Mhz
- 64MB 3D Grafik, shared Memory
- 80GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16/48x DVD-ROM inkl. Software
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 2.1 3D Soundchip, 128Bit
- 4x USB 2.0, 2x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

optische Maus ab 6.95€



299€



Camdo „64 Bit“ 3200+

- AMD Athlon 64 3200+ Prozessor (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 256MB DDR SDRAM, 333Mhz
- 64MB 3D Grafik, shared Memory
- 80GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16/48x DVD-ROM inkl. Software
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, 4x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

Funkmaus&Tastatur ab 23€



399€



Camdo „Game Pro“ 3000+

- AMD Athlon XP 3000+ Prozessor (512KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 512MB DDR SDRAM, 333Mhz
- 128MB ATI Radeon 9800PRO PE 3D Grafik
- 80GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16/48x DVD-ROM inkl. Software
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, TV-OUT, DVI
- 5x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

Maus/Tastatur ab 5€

499€



Camdo „Game 64“ 3400+

- AMD Athlon 64 3400+ Prozessor (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 512MB DDR SDRAM, 400Mhz
- 128MB Nvidia Geforce 6600LE 3D Grafik
- 160GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x/4x/24x/40x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 5.1 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, TV-OUT, DVI, IEEE1394
- 3x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

Funkmaus&Tastatur ab 23€

799€



Camdo „Game 64 XXL“ 3400+

- AMD Athlon 64 3400+ Prozessor (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 512MB DDR SDRAM, 400Mhz
- 256MB ATI Radeon X800PRO 3D Grafik
- 160GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x/4x/24x/40x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 5.1 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, TV-OUT, DVI, IEEE1394
- 3x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

optische Maus ab 8.95€

999€

24 Monate Gewährleistung. Lieferung erfolgt ohne Betriebssystem. Windows XP Home zzgl. 95.- Euro / Windows XP Pro zzgl. 149.- Euro (inkl. Installation)

In unserem Onlineshop können Sie sich Ihren PC individuell zusammenstellen!

www.camdo.de

NEU! Ab dem 01.12. telefonische Bestellannahme 7 Tage die Woche von 06.00 - 24.00 Uhr

...oder einfach schnell telefonisch bestellen unter: (04465) 944-0 Camdo · Hauptstr.81 · 26446 Friedeburg

John Kerry

- 18 Original-Strecken der Saison 2004/2005
- 5 Weltcup-Etappen
- 4 Disziplinen
- Editor
- Online Highscore-Liste
- 4 Kameraperspektiven

»Schi-Man konnte Skeletor endlich abhängen.«

IM VERGLEICH

Flatout	84%
Ski Racing 2005	82%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	76%

Wundern Sie sich nicht! Die Tabelle ist kein Fehler unseres Layouts. Wir meinen nämlich, dass *Ski Racing 2005* (eigentlich ja ein Sportspiel) nur mit Arcade-Racern verglichen werden kann, da es sich um ein Rennspiel mit Brettern und schneebedeckten Pisten handelt.

Ski geil!

In SKI RACING 2005 haben Sie's mit kleinen und großen [illegible] drauf!

Aus Raider wurde Twix, aus George Bush senior wurde George Bush junior und aus *Hermann Maiers Ski World Cup 2005* wurde *Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier*. Wie bei so vielen Namensanderungen bleibt aber eigentlich alles beim Alten. Zum Glück! Es hatte sich namlich schon bei der Beta-Version im letzten Monat abgezeichnet, dass Jowoods arcadelastige Ski-Simulation genug Potenzial hat, die Spitze des digitalen Ski-Olymps zu erklimmen.

SCHWING DIE STÜCKE!

Das Uberzeugende an *Ski Racing 2005* ist die einfache und einsteigerfreundliche, aber dennoch anspruchsvolle Steuerung. Doch Obacht! Anfangern raten wir, erst mit den simpleren Abfahrtslaufen und dem Super-G zu beginnen. Diese Disziplinen setzen vornehmlich auf atemberaubende Geschwindigkeiten und gute Reaktionen. Das macht Beginnern dementsprechend am meisten Laune. Wenn Sie mit Autobahntempo den Berg runterrasen und nach einem Sprung über eine Kuppe nur Zentimeter an einem Tor vorbeisegeln, pinkeln Sie sich fast in den Overall – so als wären Sie wirklich einem Krankenhausbesuch mit dutzenden Knochenbruchen nur knapp entgangen. Haben Sie mal weniger Gluck, verabschiedet sich Ihr Ski-Ass mit einem kräftigen Schrei und schmerzvoll ausschauenden Verrenkungen Richtung Tal. Das haben wir zumindest gesagt bekommen. Profis wie wir fliegen naturlich nie auf die Fresse.

TECHNIK-TICK

Danach arbeiten Sie sich langsam zum Riesenslalom und Slalom vor. Diese Disziplinen mogen vielen anfangs unmenschlich schwer erscheinen, da sie eine saubere Carving-Technik verlangen. Haben Sie aber nach einiger Zeit sprichwörtlich den Dreh raus, gibt es nichts Geileres, als elegant von Stange zu Stange zu kurven, um schließlich mit Bestzeit im Ziel anzukommen. Sogar unförmige Sporthasser wie die Kollegen Bertits und Brehme erlebten



»Peinlich: fette Bremsspur.«

»Milka wartet auf ihren Kuh-Klux-Klan.«



»Strafbar: Fahnenflucht.«

»Daum leckt sich ins Zeug.«

Schau her, Mann!

Der Österreicher Hermann „Herminator" Maier gehört seit Jahren zur Elite des Ski-Alpin-Sports.

Ein Ösi, der es wirklich zu etwas Vernünftigem gebracht hat? Gibt's das? Unglaublich, aber wahr! Der Flachauer darf sich Doppelolympiasieger, Doppelweltmeister und vierfacher Gesamtweltcupsieger schimpfen. Unerwartet kam dies nicht, schließlich begann der heute 32-Jährige schon im zarten Alter von fünf seine Karriere und startete bei Skirennen. Doch der „Herminator" steht nicht nur für Erfolge, sondern auch für dramatische Ereignisse. Bei den Winterspielen im japanischen Nagano 1998 stürzte Maier spektakulär – und blieb glücklicherweise unverletzt. 2001 entging er bei einem Motorradunfall nur knapp dem Tod. Doch wenige Monate später schnallte er sich wieder Skier unter die Füße und gewann Rennen. Ein Teufelskerl, dieser Hermann! Offizielle Homepage: www.hm1.com.

schon nach wenigen Spielstunden Erfolgsmomente Klasse!

WELTREISE

Zwar finden Sie in *Ski Racing 2005* außer dem Herminator (siehe Kasten „Schau her, Mann!") keine realen Weltcup-Piloten, dafür befahren Sie alle 18 Originalstrecken der aktuellen Alpin-Saison. Kenner fühlen sich bei Garmisch, den Ösi-Kandidaten Sölden und Kitzbühel oder Kranjska Gora im malerischen Slowenien auf Anhieb wie vor dem Fernseher. Natürlich nur, wenn Sie im Karriere-Modus auf Medaillenjagd gehen, Eigenschaftspunkte sammeln (in Sachen Geschwindigkeit, Ausdauer, Carving sowie Aufkanten) und weitere Etappen mit neuen Strecken freischalten. Wie in echt findet im schweizerischen Lenzerheide schließlich das große Finale in allen vier Disziplinen statt. Wir sind schon längst mehrmalige Weltcupsieger und polieren unsere Pokale. Trotz der Namensänderung

LUKASZ CISZEWSKI

Edi-Tor!



Ski Racing 2005 besitzt enormes Suchtpotenzial. Sie wollen immer schneller ins Ziel kommen. Kennen Sie aber irgendwann alle Strecken auswendig, steht Ihnen der praktische Editor zu Verfügung, mit dem Sie die Tore auf den 18 Strecken neu platzieren können. So wird Ihnen nie langweilig!

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Eigentlich ist ja der Begriff „Arcade-Simulation" Schwachsinn. Nicht bei *Ski Racing 2005*! Spielen Sie's selbst, dann wissen Sie, wovon ich spreche. Das Spielprinzip ist unglaublich motivierend, die Grafik schick, die Steuerung sowohl für Profis als auch für Anfänger geeignet. Es stört nicht, dass es keine authentischen Fahrer zur Wahl gibt. Die kennt eh keine Sau. So. Und jetzt schnalle ich mir wieder meine virtuellen Skier an und fetze mit 160 km/h den Abhang hinunter, um dann meine Bestzeiten ins Internet zu stellen. Ski heil!



»Blöd: kein Holz vor der Hütt'n.«

SKI RACING 2005

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 35,-
ENTWICKLER:	Jowood
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.skiracing2005.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	3. Dezember 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie tragen Ihre Bestzeiten in die Online-Liste ein. Mehr ist nicht!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	81%
SOUND	
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 82



SEHR GUT – Sogar Normalsterbliche haben an diesem Ski-Highlight ihren Spaß.

Kartenspiel

Mit ANSTOSS 2005 erscheint das zweite Update für den verkorksten vierten Teil der legendären Fußballmanager-Serie. Wackelt der Thron vom FM 2005?



Neben dem *BDFL Manager 2005* versucht nun auch ein weiterer Ableger von Ascarons *Anstoss*-Serie, die Anhänger von Fußballmanagern vom *FM 2005* wegzulocken. Mit *Anstoss 2005* erwartet Sie nicht etwa ein offizieller fünfter Teil, sondern ein optisch komplett überarbeitetes *Anstoss 4*-Update mit Daten der Saison 2004/2005. Der Benutzeroberfläche spendierte man eine Rundumerneuerung, der Manager wirkt jetzt moderner. Was den Fans aber wirklich am Herzen liegt, ist die Spielbarkeit und Übersichtlichkeit der Neuauflage. Und diese präsentieren sich gewohnt „anstößig".

ALLES NEU, ODER WAS?

Für alle Lizenzfanatiker vorweg die Mitteilung: authentische Spieler, Logos oder gar Trikots suchen Sie vergeblich. So nennt sich beispielsweise der Lieblingsclub unseres Chefs nicht Ballsportverein Borussia (BVB), sondern schlicht Dortmund. Fleißige Fans arbeiten aber schon an einem Patch, der Originaldaten ins Spiel integriert.

PRÄSENTIER DICH!

Fans der Managerreihe aber wissen, dass die inneren Werte zählen. Den Transfermarkt sollten Sie stets im Auge behalten und gegebenenfalls skeptische Spieler mit zusätzlichen Präsenten überhäufen, damit ein Kandidat artig den Vertrag unterschreibt. Was die Kohle angeht, sind Sie der Macker. Wie viel Knete Sie für Finanzbereiche oder für Gehalter von Spielern und Mitarbeitern ausgeben, entscheiden Sie mit wenigen Mausklicks im Management-Menü. Dem Programm spendierte Ascaron kleine Regeländerungen. Im Vereinspokal findet nun eine Gruppenphase statt. Detailverbesserungen lassen aber nicht darüber hinwegsehen, dass *Anstoss 2005* dem mächtigen EA-Mitbewerber in Sachen Präsentation hinterherhinkt. Die Mischung aus Textmodus und Spielszenen ist zwar ein guter Ansatz, doch die klobige und unsaubere 3D-Grafik finden höchstens Blindfische wie Ahmet attraktiv. Schade! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Langsam gibt's so viele Fußballmanager auf dem Markt wie schlechte Casting-Sendungen im Fernsehen. *Anstoss 2005* bietet nicht viel Neues für Besitzer der *Edition 03/04*, ist aber für Neueinsteiger nicht nur aufgrund des niedrigen Preises von 30 Euro interessant. Alles in allem gilt: Wer eine dicke Präsentation, massig Umfang und Lizenzen satt haben will, kommt aber am *FM 2005* nicht vorbei. Basta!

ANSTOSS 2005

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98 SE
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Ascaron
VERTRIEB:	Trend Verlag
INTERNET:	www.ascaron.com/d/anstoss2005
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: An einem Rechner managen vier Zocker ihre Teams; 4 Sp./CD
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	[illegible]
SOUND	72%
MEHRSPIELER	[illegible]

EINZELSPIELER **75**

GUT – Anspruchsvolle und günstige Neuauflage für Hardcore-Fans.

BDFL Manager 2005

Die Abkürzung BDFL steht nicht etwa für das Bündnis der französischen Liedermacher, sondern für den Bund deutscher Fußball-Lehrer. Mit dem *BDFL Manager 2005: Pro Edition* versucht Codemasters eine Attacke auf den aktuellen Genrekönig *FM 2005* – und scheitert auf ganzer Linie. Gleich zu Beginn Ihrer Manager-Karriere erschlägt Sie ein kantiges und tristes Menü im Windows-95-Look. Farbloses Mailfach, potthässliche Kaderübersichten und pixeliges Stadionmanagement quälen die Netzhaut des Zockers. An die ansehnliche und übersichtliche Menüführung der EA-Konkurrenz kommt der Möchtegern-Herausforderer nicht mal im Entferntesten heran. Zwar stehen mit 1.120 Vereinen aus 50 Ländern massig Mannschaften zur Auswahl, jedoch besitzt kein Club volle Lizenzen. So heißt es, sich mit Fantasie-Trikots zufrieden zu geben. Die Verpackung verspricht eine „spektakuläre 3D-Matchpräsentation", doch ein unproportionales Spielfeld, eckige Spieler, kaum Animationen und fehlende Präsentation beweisen genau das Gegenteil. Ein Mehrspieler-Modus steht zusätzlich zur Wahl. Besser macht er das Spiel jedoch nicht.

LUKASZ CISZEWSKI



»Langweilig: Halma«

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Und wieder wurde mir bewusst, wie grandios eigentlich der *FM 2005* ist. *BDFL Manager 2005* kann in keiner Hinsicht punkten und schreckt potenzielle Managerpuristen durch eine altbackene Grafik und das MS-Excel-Flair ab. Hände weg!

BDFL MANAGER 2005

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD Win98SE	**GENRE:**	Sportmanager
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Kuju Entertainment
	VERTRIEB:	Codemasters
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	codemasters.de/bdflpro2005
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zwei-Spieler-Managerkarriere; 2 Spieler pro DVD
PC: 2 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER



EINZELSPIELER **60**

AUSREICHEND – Mit der Konkurrenz sind Sie besser bedient.

Bridge It

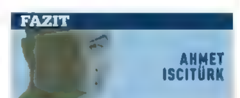
Sie haben schon als Kind gern mit Fischer-Technik und anderen Baukästen gespielt? Dann ist *Bridge It* genau Ihr Ding. Hier gilt es, Brücken zu bauen, die auch in Wirklichkeit funktionieren würden. Blechlawinen, Erdbeben und alles, was eine reale Brücke sonst noch so zu ertragen hat, wird simuliert. Eine echte Herausforderung für Hobby-Statiker und auch sonst jeden, der nur ansatzweise Spaß am Tüfteln hat. Obwohl es sich um die Weiterentwicklung eines Shareware-Spielchens handelt, ist *Bridge It* sogar technisch gut und gefällt durch Wasserspiegelungen und andere Spielereien. Bevor Sie jetzt in den nächsten Shop rennen, wollen wir Sie vorwarnen: Nur Nvidia-Grafikkarten-Besitzer zocken *Bridge It*. Grafikchips anderer Hersteller werden nicht unterstützt. Wird hier eine Zweiklassengesellschaft herangezüchtet? Wir dachten, Deutschland hatte aus seiner Vergangenheit gelernt! Doch es gibt von offizieller Seite Entwarnung: Die demnächst erscheinende Version läuft mit allen Karten.

AHMET ISCITURK



»Jeffs Bridges fielen immer in sich zusammen. Bridge It Bardot hat ihn aber getröstet.«

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Als Kind habe ich mit Vorliebe andere Kinder verprügelt. Das waren meist solche Fischer-Technik-Kids, die heute *Bridge It* spielen würden. Während mein Dasein weiter fette Action in allen Belangen ist, wird mein Chef nicht müde, die Genialität und das Suchtpotenzial des Titels zu betonen. Der hält aber auch seinen neuen VW Touran für einen mächtigen Aufreißerschlitten und „rockt" zu Heino die Tanzfläche ...

BRIDGE IT

MINDESTENS: 1 GHz, 384 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98, Geforce-Karte	**GENRE:**	Simulation
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Chronic Logic
	VERTRIEB:	Halycon Media
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.halycon.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Brückenbauer leben einsam.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER **72**

GUT – Für Tüftler, Bungee-Jumper und Zahnärzte die Droge schlechthin.



»Deutsche Comedy: die Spaßmaske wirkt nicht.«

- 9 Feuerwehrberufe und 13 Fahrzeuge
- Realistische Ausbreitung von Feuer und Rauch
- Bis zu viermal größere Karten als im Vorgänger
- Mehrspieler-Modus

IM VERGLEICH

Fire Department 2	78%
Emergency 2	74%
Fire Department (abgewertet)	72%

Im Vergleich zum Vorgänger ist bei *Fire Department 2* vieles besser. Vor allem das neue Physiksystem bereichert das Spiel. *Emergency 2* bietet weniger Action, aber zusätzliche Rettungskräfte. Teil drei erwarten wir nächsten Monat zum Test.

Traumjob Feuerberater

Als Löschhannes in FIRE DEPARTMENT 2 schleppen Sie sogar mehr heiße Weiber ab als ein PC ACTION-Redakteur.

Wenn wir das Wort „Brand" hören, denken wir natürlich zuerst an Jim Beam oder ähnliche Getränke und den Filmriss nach der letzten Party, aber bestimmt nicht an ein Flammenmeer. Damit sind wir harten Harald-Juhnke-Fans für die stolze Berufsgruppe der Feuerwehrleute absolut ungeeignet. Diese tapferen Helden stürzen sich stets todesmutig in brennende Gebäude, um Menschenleben zu retten. Derart heroische Taten vollbringen Sie in *Fire Department 2* auch. Allerdings ohne sich in Gefahr zu bringen. Wie im Vorgänger scheuchen Sie [illegible]iter einer Feuerwache Löschzüge und Spezialkräfte zu verschiedenen Unglücksorten. Dort schleppen die Retter Verletzte zum Sanitäter und packen ihre Kanone aus. Nein, nicht was Sie wieder denken. Die Wasserkanone natürlich, mit der Sie eine Ausbreitung des Feuers verhindern und es letztlich löschen sollen.



»Steht nicht nur politisch unter Druck: Re[illegible] Schl[illegible]ch.«

AUF DVD

TRAILER

EIN SATZ: BESPRECHUNG JETZT!

In fünf storybasierten Kampagnen fahren Sie mit Ihren Männern insgesamt 15 Einsätze, die immer anspruchsvoller werden. Haben Sie es anfangs mit brennenden Häusern in der Innenstadt zu tun, kommen später Benzinbrände nach Zugunglücken, eine explosive Feuerwerksfabrik und weitere abwechslungsreiche Missionen hinzu. Weicheier schrauben den Schwierigkeitsgrad auf die niedrigste der drei Stufen hinunter und checken neben dem Video mit der Einsatzbesprechung noch das große Handbuch der Brandbekämpfung. Unterdessen kaut die Rettungsleitstelle Ihnen per Funk ein Ohr ab: „Ein Weingut steht in Flammen. Starke Rauchentwicklung. Mehrere Personen sind eingeschlossen. Auf dem Gelände gibt es keine Hydranten. Halten Sie mit Ihren Wasservorräten haus." Na super! Sollen wir das Feuer auspinkeln, oder was? Hoffentlich sind die Tanker gefüllt ...

MACH DOCH MAL PLATZ!

Eine Zwischensequenz in Spielgrafik zeigt, wie unser Blaulicht blitzt, das Martinshorn laut aufheult und alle vor uns die Straße frei machen. Geil! Da möchten wir gleich noch mal um den Block heizen und ein paar Sonntagsfahrer von der Piste scheuchen! Doch dafür haben wir keine Zeit. Schließlich wollen wir guten



Alkohol vor der Vernichtung und ein paar Leutchen davor bewahren, als Elsässer Flammküchle zu enden. Oder sind die Prioritäten andersherum verteilt? Egal. Die Bremsen quietschen, wir sind da. Wir jagen unsere Männer aus den Fahrzeugen, verschaffen uns einen Überblick und schicken sie in den Kampf gegen die Flammen. Schöne Brände der Klasse A (Holz und so, Sie wissen schon) werden mit Wasser gelöscht. Lodert Sprit und Öl, ist Schaum gefragt.

MACH DICH SELBSTSTÄNDIG!

Im Gegensatz zum Vorgänger haben Ihre Pixelmännchen einiges dazugelernt. Sie suchen sich selbstständig Brandherde in ihrer Nähe zum Löschen und füllen leere Vorratstanks am Löschfahrzeug automatisch wieder auf. Das gesamte Mikromanagement wurde vereinfacht und so ist es kein Problem, zusätzlich zu den ursprünglichen Truppen angeforderte Verstärkungseinheiten zu koordinieren. Obwohl sich Ihre Schützlinge nicht mehr in *Lemmings*-Manier abfackeln lassen, gibt es Kritik an der künstlichen Intelligenz. Fahrzeuge überfahren Personen, die aber auf wundersame Weise keinen Schaden nehmen. Ganz im Gegensatz zu einigen Kutschen, die gern mal eine Abkürzung nehmen. Statt die Flammen zu umgehen, fahren sie mitunter mitten hindurch und fackeln dabei fast ab. Außerdem gibt es noch immer Einsatzkräfte, die außerhalb des oben beschriebenen Automatik-Radius stehen und seelenruhig zuschauen, wie einen Bildschirm weiter Kollegen vom Feuer eingeschlossen werden. Zu blöd, oder?

BRAND? GEFÄHRLICH!

In *Fire Department 2* gibt es nur einen Hauptdarsteller: das Feuer. Ebenso heimtückisch wie Dschungelkönigin Désirée Nick gibt es sich scheinbar zunächst geschlagen, um dann aus dem Hinterhalt an anderer Stelle wieder zuzuschlagen. Hier spielt die Grafik-Engine kräftig mit den Muskeln. Partikeleffekte bei Flammen, Rauch und Explosionen verwöhnen das Auge. Damit Ihnen kein virtuelles Opfer entgeht, drehen und zoomen Sie die Kamera ganz nach Belieben. Meist liegen irgendwelche faulen Säcke in verqualmten Zimmern herum und warten darauf, herausgetragen zu werden. Dann schlagen Sie erst Scheiben ein, damit sich der giftige Rauch verflüchtigen kann und Sie nicht noch ein Flashover dahinrafft. Sie wissen nicht, was das ist? Dann stecken Sie Ihren Zinken mal in die Enzyklopädie im Hauptmenü. Dort sind auch alle Feuerarten, Fahrzeuge und Einheiten erklärt. Sehr lehrreich!

SPIEL MIT DEM FEUER!

Eigentlich möchte man es aber am liebsten einfach weiterfackeln lassen. Nein, wir sind keine Pyromanen. Trotzdem ergötzen wir uns gern an der Feuersbrunst, die geräuschvoll prasselnd Haus für Haus verzehrt und sich meist rasend schnell ausbreitet. Das sieht nämlich richtig geil aus. Monte Cristo hat die Brenneigenschaften verschiedener Materialien, Wettereinflüsse und die Feuerverbreitung auf verschiedenen Oberflächen in Programmcode verwurstet. Auf gut Deutsch: Eine furztrockene Holzhütte mit Rückenwind fackelt deutlich schneller ab als ein Natursteinhaus bei Regen. Irgendwie ziemlich logisch. Lassen Sie's also brennen, Kumpel! MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Ha! Wieder was beim Zocken gelernt! Dass man giftige Dämpfe am besten durch eingeschlagene Fenster ableitet, werde ich mir bald auch zunutze machen. Wenn Kollege Iscitürk nach dem dritten Döner seine Winde mal wieder nicht unter Kontrolle halt, schmeiße ich einfach sein backsteinschweres Uralt-Handy durchs Fenster. Vielleicht kehrt meine natürliche Gesichtsfarbe dann etwas schneller zurück. Und jetzt lassen Sie mich gefälligst in Ruhe weiterarbeiten. Sonst fackelt das Weingut doch noch bis auf die Grundmauern ab. Das wäre echt schade um den guten Stoff ...

FIRE DEPARTMENT 2

MINDESTENS:		
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98 SE	GENRE:	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Monte Cristo
	VERTRIEB:	Pointsoft
SINNVOLL:	INTERNET:	www.fd2-game.com
1,6 GHz, 512 MByte RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	25. November 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gemeinsame Einheiten, kooperativ; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

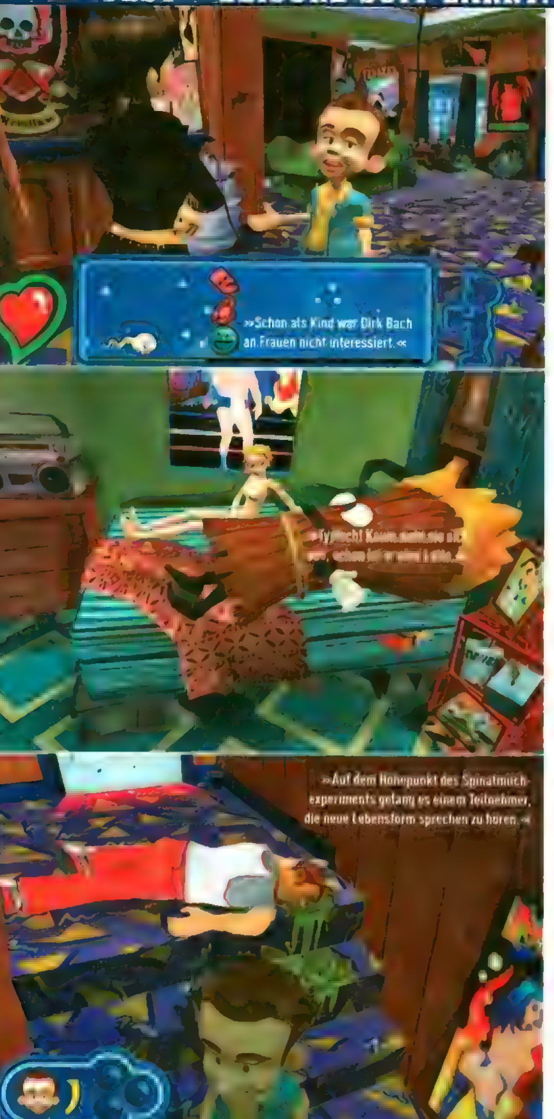
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER **78**

GUT – Für Feuerwehr-Anwärter ebenso geeignet wie für Pyromanen.



»Das verrückte Labyrinth gibt es jetzt auch als Reality-Show auf RTL.«



»Schon als Kind war Dirk Bach an Frauen nicht interessiert.«

»Auf dem Höhepunkt des Spinatmilch-experiments gelang es einem Teilnehmer, die neue Lebensform sprechen zu hören.«

Zieh dein Ding durch!

Erfüllt die Porno-Fee Ihre geheimen Wünsche? Fragen Sie sie doch in LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE.

Suzi, Harriet, Zanna, Koko, Analisa, Ione, Bilzarbra, Luba, Charlotte, Morgan, Beatrice, Tilly, Barbara-Jo, Sally Mae. Das ist keine Babynamen-Liste für Töchter amerikanischer Zeitsoldaten. Vielmehr handelt es sich um potenzielle Lendenbeute des Studenten Larry Lovage. Um in dessen Jargon zu bleiben: Der Mann ist ein Hort sexueller Energie, die nur darauf wartet, freigesetzt zu werden. Doch bei Larry ist es so wie bei unserem Redaktions-Polen: Er ist hässlich wie die Nacht und so bleiben Wunsch und Realität zwei paar Schuhe. Zunächst.

MINI STATT MAXI

„Sorry, ich bin neu in der Stadt. Kannst du mir sagen, wie ich zu deiner Wohnung komme?" Damit Larry trotz solcher Sprüche bei und auf den Damen des Campus landet, steuern Sie ihn durch zahlreiche Minispiele. Sie springen zum Beispiel Trampolin, spritzen T-Shirts nass oder führen Gespräche, indem Sie mit einem Spermium Hindernissen ausweichen. An sich sind die simplen Geschicklichkeitstests kein Problem, wäre da nicht die träge Steuerung. Mit den Abenteuern seines berühmten Onkels Larry Laffer hat das kaum mehr zu tun als *Moorhuhn*. Um Adventure-Freunden den Gang auf den Speicher mit einem Strick zu ersparen, rätseln Sie sich zwischendrin durch die 25 Örtlichkeiten des Spiels. Wer hortet die Cognac-Flasche? Wo bekomme ich coole Klamotten? Wie treibe ich Geld auf? Mit solch essenziellen Fragen des Lebens beschäftigen Sie sich. Knipsen Sie dabei ruhig ein paar Fotos. Am besten von knackigem Weibsvolk. Die Bilder können Sie an lüsterne Studenten verschachern. Untersuchen Sie alle Gegenstände. Dort schlummern oft Münzen und geheime Marken, die Extras freigeben. Dass nicht nur die Redaktion der PC ACTION Ossi-Witze mag, beweist ein Ladebildschirm aus *Magna Cum Laude* von dem wir Ihnen als Abschluss zitieren: „Dieses kleine Lämmchen sieht so hilflos aus. Schau sie dir an. Sie ist in einem fremden Land. Spricht kaum die Landessprache. Du weißt ja, wie das ist: Du warst auch schon in Sachsen-Anhalt." In diesem Sinne ... JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Üppige Brüste sollen die teils flachen Witze kaschieren. Das klappt! Die Nachladepausen zehren aber an meinem Geduldsfaden und von Pocher als Specher hatte ich mir mehr versprochen. Unverzeihlich: Statt einer Anleitung liegt dem Spiel nur eine FHM-Abo-Karte bei. Wer Zoten mag, kommt aber auf seine Kosten.



Die nackte Wahrheit!

Während das Ausland zum Teil mit großen „Censored"-Balken und Schnitten leben muss, erscheint *Larry* in Deutschland ungeschnitten ab 18 Jahren. Lobenswert! Für die deutsche Sprachausgabe sorgt unter anderem Fernsehwitz Oliver Pocher.

LARRY: MAGNA CUM LAUDE

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 2,44 GByte HD, Win98 SE
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	High Voltage Software
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	www.who-is-larry.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine, denn ein Schwerenöter pirscht immer allein.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

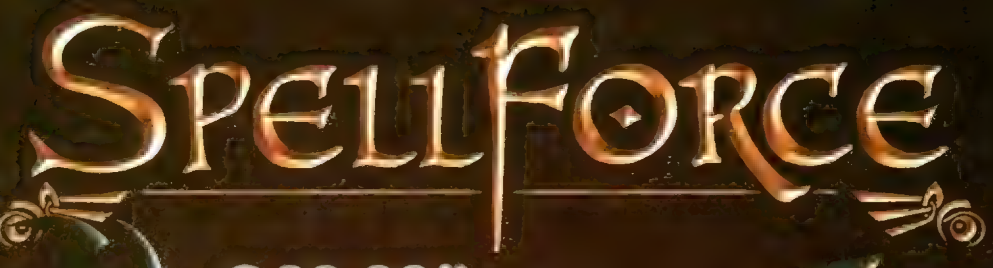
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER



70

BEFRIEDIGEND – Nackte Haut, schlüpfrige Gags und ein Spielprinzip ohne Tiefgang.


SpellForce

€ 39,99!*


SpellForce
GOLD EDITION
Phenomic


GC BEST


VUD


Award
STRATEGIE
08/2004


SpellForce


Award
1/2004


PC ACTION
GOLD


GameStar

€ 29,99!*


SpellForce
Shadow of the Phoenix


NVIDIA


POWERED BY
gamespy


Phenomic


JoWooD

Zettel und Stift ~~brauchen~~ Sie nicht. Das Notizbuch dokumentiert Ihre Nachforschungen automatisch.

Aufgeklärt

Neugierig wie ein Kind stecken Sie als SHERLOCK HOLMES in DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRRINGS Ihre Nase überall hinein.

Er ist die Mutter aller Detektive, der Schnuffler par excellence, der Meister der deduktiven Ermittlungsmethode. [Wir sind beeindruckt, Marc! Anm. d. Red.] Nein, die Rede ist nicht von Zwirbelbärtchen Ingo Lenßen und seiner TV-Serie, sondern von einem erfundenen Freiberufler. Im Abenteuer *Das Geheimnis des Silbernen Ohrrings* schlupfen Sie im Jahr 1897 in die virtuelle Haut von Sherlock Holmes. Während eines Empfangs wird der reiche Melvyn Bromsby erschossen. Am 18. Geburtstag seiner Tochter „Erbschleicherei", denken alle und verdächtigen die hubsche Lavinia

HAST DU AUSGANG?

Um den Mord aufzuklaren, brauchen Sie (nicht nur wegen einiger pixeliger Objekte) Adleraugen und gute Kombinationsgabe. Als Holmes oder Doktor Watson, dem treuen Gehilfen des Meisters, stapfen Sie per klassischer Point&Klick-Steuerung durch fotorealistische Hintergrunde im Jugendstildesign. Sie wühlen in Schubladen, stopfen greifbare Gegenstände in die Manteltasche, kauen in Multiple-Choice-Dialogen Charakteren ein Ohr ab und linsen in dunkle Ecken. Es kommt öfter vor, dass Sie sinnlos durch die Gegend tapsen, da die Ausgänge zwischen den Bildschirmen nicht erkennbar sind: Ein spezielles Symbol fehlt. Ach ja – und den 3D-Figuren besohlen Sie beim Gehen die Schuhe. Nur an wenigen Stellen lassen sie sich per Doppelklick beschleunigen. Gepaart mit Rätseln, die zeitlich knapp bemessen sind, führte das zu unschonen Bissspuren in unseren Tischkanten

KLASSISCH GUT

Dafür entschadigen gelungene Sprachausgabe und passender Sound. Als wir bei klassischer Musik von Mendelssohn-Bartholdy und Paganini nachts durch die verregneten Gassen Londons schlenderten und das Kopfsteinpflaster unter unseren Fußen knirschte, führten wir sogar Selbstgespräche schon in Englisch. Die Rätsel in Sherlock Holmes' neuem PC-Abenteuer hätten aber noch eine Spur knackiger ausfallen dürfen.

MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Früher las ich Holmes' Abenteuer, heute spiele ich sie nach. *DGdsO–IvdAdSHvSACD* (des Rätsels Lösung auf S. 202!) verschenkt aufgrund technischer Mängel Potenzial. Da reißt der lange Schlussfilm wenig raus. Spaß macht's Fans dennoch, weil die Basics stimmen. Story, Optik, Rätsel und Menüführung passen.

SHERLOCK HOLMES: DGDSO

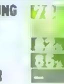
MINDESTENS: 600 MHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Frogwares
VERTRIEB:	Dtp
INTERNET:	sherlockholmes-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nein. Der Mister nimmt Dinge selbst in die Hand.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER –



EINZELSPIELER **76**

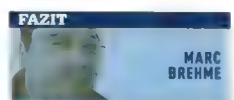
GUT – Gemächliches, aber spannendes Detektiv-Abenteuer.

Atlantis Evolution

Fotograf Curtis ist ein armes Schwein. Erst säuft ihm das Schiff ab und dann landet er im sagenumwobenen Atlantis. Gerade angekommen, erwarten Sie im Render-Adventure *Atlantis Evolution* im Jahr 1904 keine Hawaii-Tänzerinnen, sondern jede Menge Ärger. Wie damals in der DDR schreiben die Götter den Einwohnern ihr Leben vor. Natürlich sind Sie als Neuankömmling nicht eingeplant und werden kurzerhand „zur Verwertung bestimmt". Ihre Häscher ballern mit Laserpistolen und hetzen Sie quer durch das fremdartige Land. Okay, hetzen nun nicht gerade. Abgesehen von ein paar drögen Minispielchen geht es in *Atlantis Evolution* eher wie in der *Myst*-Reihe zu – schnarch-gemächlich. Um Ihren Arsch zu retten, labern Sie in *Atlantis* aber wenigstens auf jede Menge Pixelmenschen und nicht nur auf Maschinen ein. Blöd: Zwischensequenzen verwirren oft mehr als dass sie Hinweise geben. Außerdem verlaufen Sie sich ständig im Dickicht des Meeres-Dschungels. Nach Ihrem virtuellen Ableben wiederholen Sie dann Spielpassagen. Das senkt die Motivation auf das Niveau der Sprecher, die offenbar als Ein-Euro-Jobs besetzt wurden. MARC BREHME


»In Indien leben die Menschen in Kasten.«

FAZIT



Atlantis? Klang aufregend, war es leider nicht. Da habe ich schon spannendere Konsalik-Bücher gelesen! *Atlantis Evolution* ist wie eine Salami-Pizza von meinem Stamm-Italiener. Standardkost für Fans. Nicht mehr und nicht weniger.

ATLANTIS EVOLUTION

MINDESTENS: 800 MHz, 64 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Atlantis Int.e/ Adventure Comp.
VERTRIEB:	Flashpoint
INTERNET:	www.atlantisevolution.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschrankung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In Atlantis stehen Sie allein auf weiter Flur.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
62

BEFRIEDIGEND – Mäßig spannendes Render-Abenteuer auf der versunkenen Insel.

Zoo Tycoon 2

Sie tragen sich mit dem Gedanken, zu Weihnachten aus christlicher Nächstenliebe ein Haustier zu adoptieren? Unsere Empfehlung: Testen Sie Ihr Talent im Umgang mit den Viechern vorab mit Microsofts *Zoo Tycoon 2*. Wie im 2001 veröffentlichten Vorgänger bauen Sie einen Zoo mit Dutzenden von Tieren und gestalten ihn – diesmal in 3D-Grafik – so attraktiv wie möglich. Dann stolpern auch genugend zahlende Gäste herein und werfen staunende Blicke auf Nashörner, Giraffen, Eis- und Koalabären. Bis zu 30 Tierarten schalten Sie im Spielverlauf frei. Die Fauna fühlt sich pudelwohl, wenn Sie die Gehege artgerecht einrichten. Während sich ein Koala im Schnee die Kloten abfriert, taut das Gemüt des Eisbären erst bei Temperaturen unter Null auf. Um das Wohl der Tiere kümmern sich von Ihnen engagierte Tierpfleger, um das der Besucher Tante Emma mit krossen Pommes. Fressbuden und Klohäuschen – mehr brauchen ihre bescheidenen Gäste nicht. Wer die viel zu leichte Kampagne absolviert hat, schöpft im freien Spiel aus dem Vollen und baut, was das Zeug hält. MARC BREHME


»Hagenbeck denkt

FAZIT



Die Kampagne fordert mich in etwa so heraus wie ein Armdrücken mit gleichzeitigem Wettessen gegen Kollege Bertits. Da baue ich mir lieber im freien Spiel meinen Wunsch-Zoo. Mit *Big Brothers* Franzi und mir als Zuchtpärchen im Affenhaus.

ZOO TYCOON 2

MINDESTENS: 733 MHz, 256 MByte RAM, 900 MByte HD, Win98SE
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Blue Fang Games
VERTRIEB:	Microsoft
INTERNET:	microsoft.com/games/zootycoon/zoo2
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nicht im Angebot. Manager sind sowieso einsame Menschen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
74

GUT – Solider und einsteigerfreundlicher Tierpark-Manager im 3D-Gewand.

Terrorist Takedown

Ballern bis das Rohr glüht und sich dabei durch die Gegend kutschieren lassen. Klasse, oder? In *Terrorist Takedown* sitzen Sie faul wie Garfield hinter dem Geschütz eines Fahrzeugs oder Hubschraubers, haben aber trotzdem viel Bewegung. Denn Ihr Abzugsfinger kommt kaum zur Ruhe. Per Mausklick zerlöchern Sie mit Ihrem Geschütz alles, was Ihnen vor die Flinte kommt: Terroristen auf dem Boden, Terroristen auf Hausdachern, Terroristen auf einem Panzer, Terroristen im Hubschrauber und nicht zu vergessen: Terroristen in den Büschen. Damit Ihnen dabei nicht noch langweiliger wird und Sie womöglich Mutti beim Bugeln helfen, übernehmen Sie selbst das Steuer Ihres Vehikels. Dank der hakeligen Bedienung eiern Sie mit einem Apache- Hubschrauber durch die karge Landschaft und ballern weiter wild rum wie ein Bush-Krieger im Irak. Bis kurz vor Ende des Levels die Wumme mal wieder überhitzt. In diesem Moment holt Sie natürlich eine Rakete vom Himmel und Sie beißen verzweifelt in die Tastatur. Super! Nach 16 Missionen leiden Sie an einer Plastikvergiftung. George W.'s Lieblingsspiel ist für uns nur in der Mittagspause zu gebrauchen. MARC BREHME


»Drauf geschossen: UN-Botschafter.«

FAZIT



Das Beste an *Terrorist Takedown* ist für mich immer noch das packende Musikvideo *Lives* von Polencombo Analog. Dass Angela Merkels Zwillingsschwester darin als Sängerin auftritt, erschreckte mich mehr als die stupide Ballerroutine.

TERRORIST TAKEDOWN

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 250 MByte HD, Win98, 32 MByte Grafikkarte
SINNVOLL: 1,4 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	City Interactive
VERTRIEB:	Dtp
INTERNET:	www.city-interactive.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Selbst wenn Sie wollten – mehr als ein Ballermann ist nicht drin
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

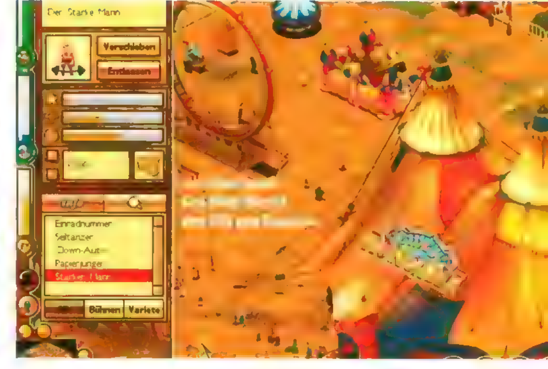
EINZELSPIELER

53

AUSREICHEND – Nichts Neues beim Kampf gegen den Terrorismus.

Roncalli Zirkus Tycoon

Was ist denn das hier für ein Zirkus? Wie oft ist uns dieser Satz schon über die Lippen gekommen? Ungeachtet der harten Arbeit, die so eine Menagerie macht. In *Roncalli Zirkus Tycoon* überzeugen Sie sich selbst davon, was alles hinter einer solchen Show steckt. Sie bauen Ihren Zirkus von der Pike auf. Anfangs ist der so popelig klein, dass Ottfried Fischers Unterhose ausreichen würde, um darin die Vorstellung steigen zu lassen. Damit sich das andert, nehmen Sie Artisten unter Vertrag, bepflastern das Zirkusgelände mit kleineren Attraktionen und Fahrgeschäften sowie diversen Frittenbuden. Sie trainieren Tiere und stellen aus mehr als 100 Zirkustricks – von der Trapeznummer bis hin zum Löwenbandiger – eine coole Show zusammen. Klappt alles, streichelt das Publikum Ihre Seele mit donnerndem Applaus. Andernfalls werden Sie gnadenlos ausgebuht und Ihre Einnahmen gehen flöten. Dann können Sie sich Ihre Karriere in den 15 Szenarien, die Sie rund um den Globus scheuchen, abschminken Nach einigen Stunden haben Sie aber bereits alles gesehen und jonglieren fortan nur noch mit Eintrittspreisen und Gehältern. MARC BREHME



FAZIT



Roncalli Zirkus Tycoon erfreut zwar weder Augen noch Ohren besonders, bietet aber ein interessantes Szenario. Wer schon immer einmal eine Elefantennummer einstudieren und zum fahrenden Volk gehören wollte, bekommt hier seine Chance.

RONCALLI ZIRKUS TYCOON

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 500 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Reality Flux
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	roncalli-zirkus-tycoon.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier schwingt nur ein Zirkusdirektor seinen Stab.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

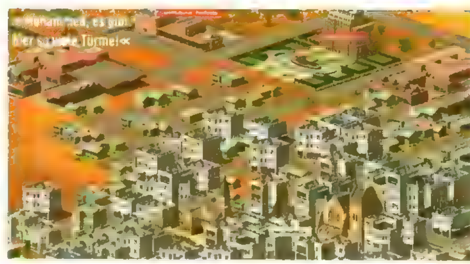
EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Grafisch veralteter Manager mit interessantem Setting.

Transport Gigant: Down Under

Wirtschaftssimulanten aufgepasst! Bei der Erweiterung zu *Transport Gigant* namens *Down Under* schicken Sie nicht etwa hirntote Moderatoren von *Ich bin ein Star – holt mich hier raus!* ins Arbeitslager, sondern erfreuen sich an einem komplett neuen Szenario auf dem Inselkontinent. Dabei stehen Ihnen Fahrzeuge wie LKW, Flugzeuge und Züge im typischen Aussie-Stil sowie ungewohnliche Industrien zur Verfügung. Ihr Kindheitstraum, Krokodils- und Straußenfarmen auf der ehemaligen Straflingskolonie zu errichten, wird also endlich Wirklichkeit. Jowood spendierte dem Add-on außerdem fesche Landschaftstexturen und verpasste der Architektur einen coolen *Crocodile Dundee*-Look. Menschen mit viel Zeit erwarten zwölf historische Missionen und 15 frische Endloskarten. Weiterhin gilt es, Straßen, Zugstrecken, Schiffs- und Flugverbindungen zwischen kleinen Kaffs und großen Küstenstädten zu erstellen und – wie uberraschend – Güter hin und her zu transportieren. Spielerische Neuerungen suchen Sie vergeblich LUKASZ CISZEWSKI



FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Mit Australien verbinde ich eigentlich nur Koalas, Kängurus und Kylie Minogue. Nun also auch Opalminen und Straußenfarmen. Für läppische 30 Kröten kriegen Sie eine nette Kampagne und 30 neue Fahrzeuge. Was will das WiSim-Herz mehr? Okay, Grafik-Update und Mehrspieler-Modus wären nett gewesen.

TRANSPORT GIGANT: DOWN UNDER

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98 Transport Gigant

SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	WiSim
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Jowood
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.transportgigant.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie müssen sich wohl oder übel allein vergnügen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	
SOUND	
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **73**

GUT - Gleiches Spielkonzept, neue Szenarios – Fans wird's freuen.

Barbie: Die Prinzessin und das Dorfmädchen



In *Barbie: Die Prinzessin und das Dorfmadchen* bereiten Sie eine konigliche Hochzeit vor und spielen abwechselnd mit der adligen Anneliese und der Landpomeranze Erika. Per Mausklick wandern Sie in der Mischung aus Denkspiel und Adventure durch die Comic-artige Botanik, verbuddeln Blumen, entwerfen Buntglasfenster und spinnen herum. Genau, mit Wolle Kaufen Sie dieses Spiel als Erwachsener, steht erneut der Geburtstag Ihrer Tochter an oder Sie sind abseitig veranlagt. MB

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 160 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Vivendi Universal Games
GENRE: Adventure **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG 82%
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER –

EINZELSPIELER **60%**

Barbie Modenschau



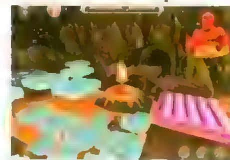
Kaum hat man lange Haare, schon wird man zum Puppenspielen verdonnert. Warum sonst sollte wir unseren trendbewussten Blick auf *Barbie Modenschau* werfen? Egal, mit Klamottendesign, Frisurkunsten und Bühnenverzierungen können auch Sie ihre Kreativitat voll ausleben Wohlgemerkt „können", denn eigentlich sind Sie naturlich aus diesem Alter raus. Aber für ihre kleine Tochter oder den schwulen 16-jährigen Sohn ist die Laufsteg-Simulation bestimmt genau das Richtige. AF

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 300 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Vivendi Universal Games
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER **58%**

Sataan: Das Spiel



Fahren Sie zur Holle! Aber besser nicht mit *Sataan: Das Spiel*. Denn hier wartet der Beelzebub mit fiesen Fallen, nervigen Fluchen und lastigen Bugs auf. Sie sollen in sieben Kreisen der Unterwelt von Plattform zu Plattform hüpfen und versuchen, den Gemeinheiten des Leibhaftigen zu entkommen. Für die Programmfehler, die etwa Falltüren zu früh öffnen und schon mal ein kochendheißes Lava-Bad bescheren, durfen die Machwerk-Macher in der Hölle schmoren. AF

MINDESTENS: 750 MHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Zone 2 Media/Rondomedia
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG 50%
GRAFIK 46%
SOUND
MEHRSPIELER –

EINZELSPIELER **42%**

Sven 004 XXL



Nicht nur Paris Hilton ist gut zu Vögeln. Sven ebenfalls. Und auch zu Schafen. Denn er ist selbst eins und hat dazu noch eine größere Latte als Long Dong Silver. Ständig baut Sven seinen Druck ab – typisch Mann eben. Im Park, im Bauernhaus und sogar im Kino sind ihm frei laufende Schafe und andere Viecher wie Schweine oder Pfauen willig zu Diensten. Weidmänner und Hunde sollten *Sven 004* um jeden Preis meiden. Genau wie Hardcore-Spieler. Paradox, oder? AF

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 150 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Phenomedia
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK 44%
SOUND 32%
MEHRSPIELER 50%

EINZELSPIELER **48%**

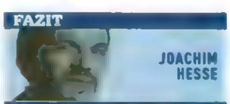
El Grande

Das Brettspiel *El Grande* schaffte vor acht Jahren etwas, das seinem neuen PC-Vetter nicht vergönnt sein dürfte: Es räumte jede Menge Preise ab. Mit Ihrem Adeligen (Grande) und seinen Caballeros erobern Sie eine Machtposition im Spanien des 15. Jahrhunderts. Ziel ist es, möglichst viele Regionen zu kontrollieren. Wie das funktioniert, verrät Ihnen das Tutorial. Moses hätte an den Texttafeln dort womöglich seine Freude gehabt. Doch selbst das bezweifeln wir: Die Zehn Gebote lesen sich weitaus unkomplizierter. Vor jedem Zug wählen die Spieler eine Machtkarte. Wer die höchste Machtkarte spielt, darf als Erster ziehen. Er sucht eine von fünf Aktionskarten aus und transferiert Caballeros von der Basis, dem Hof, in die Regionen. Alle drei Runden wertet das Spiel die Regionen und verteilt Punkte für die Bestplatzierten. Wer nach neun Runden vorn liegt, gewinnt. In puncto Präsentation hatten die auch schon für *Carcassonne* verantwortlichen Programmierer gern ein paar Scheite mehr aufs Feuer werfen dürfen. Bloß das Spielbrett einzuscannen und einen Netzwerk-Modus drumherum zu stricken, genügt nur Fans. JOACHIM HESSE



»Nachdem Kolumbus seinen Indien-Urlaub skizziert hatte, ließ sich seine Frau scheiden.«

FAZIT



Es besitzt Tiefgang, es macht Spaß. Doch eine 1:1-Adaption ist bei einem Brettspiel weitaus zu wenig. Wo sind die Grafik-Spielereien, wo ist die coole Sprachausgabe? Kenner des Originals dürften trotzdem glücklich sein. Neueinsteiger verzweifeln.

EL GRANDE

MINDESTENS: 1 GHz, 64 MByte RAM, 221 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Runden-Strategie
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Meridian '93
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.carcassonne-online.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Der Reihe nach darf jeder mal ran; 1 Spieler pro CD.
PC: 1-5 Spieler
NETZWERK: 5 Spieler
INTERNET: 5 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	[illegible]
STEUERUNG	[illegible]
GRAFIK	37%
SOUND	29%
MEHRSPIELER	71%

EINZELSPIELER 68

BEFRIEDIGEND – Intelligentes Spiel, das die Möglichkeiten des PCs nicht ausreizt.

Lovechess: The Greek Era



Mit *Battle Chess* hielt noch zu seligen Amiga-Zeiten Denksport der schrägeren Art Einzug auf virtuellen Schachbrettern. Das Spiel der Könige wurde so auch für Nicht-Freaks interessant. *Lovechess: The Greek Era* schlägt in eine ähnliche Kerbe. Im 3D-Schach von Beatgames rammeln die Figuren wie im Kaninchenstall. Schlägt eine Königin etwa einen Bauern, zwingt sie ihn auf den Rücken und spielt auf seiner – äh – Flöte, bis er das Zeitliche segnet. Halleluja! Leider fehlt ein Mehrspieler-Modus. MB

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 50 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Interstudio/Beat Games
GENRE: Runden-Strategie **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	[illegible]
STEUERUNG	[illegible]
GRAFIK	[illegible]
SOUND	[illegible]
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 63

Crazy Machines 2



Wer den Vorgänger kennt, kennt *Crazy Machines: Neue Herausforderungen*. Die 103 Levels bieten Denksport pur, ohne das Spiel neu zu erfinden. Das Ziel ist jeweils, eine Aufgabe mit einer beschränkten Zahl Teile zu knacken. So löschen Sie mit Ventilatoren Kerzen oder lösen mit Billardkugeln eine Kanone aus. Knoff-Hoff für Leute, die sich gern mal am PC zur Verzweiflung treiben lassen. Nicht nur Rätselheftkäufer haben ihren Spaß. JO

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 55 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Fakt Software/Pepper Games
GENRE: Denkspiel **PREIS:** ca € 10,-

PREIS/LEISTUNG	[illegible]
STEUERUNG	[illegible]
GRAFIK	31%
SOUND	20%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 71%

Trivial Pursuit Unlimited



Wissen ist Macht, und nichts zu wissen, macht doch was. Zumindest in *Trivial Pursuit Unlimited* sollten Sie Geistesblitze haben. Die Brettspiel-Umsetzung hält sich nah an die Vorlage und strapaziert Ihr Gehirn mit Fragen aus sechs Gebieten. Testen Sie Ihr Allgemeinwissen und zocken Sie gegen den Computer oder bis zu fünf Mitspieler, um Wissensecken zu ergattern. Aber Vorsicht: Genau wie *GZSZ* kann auch das unruhige Bildgeflacker während der Fragen Augenkrebs verursachen. MB

MINDESTENS: 600 MHz, 64 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Atari
GENRE: Brettspiel-Umsetzung **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	54%
STEUERUNG	[illegible]
GRAFIK	[illegible]
SOUND	[illegible]
MEHRSPIELER	[illegible]

EINZELSPIELER 55%

Moorhuhn Wanted Big-Pack



Die zehntausendste Variante des simplen Vogelschießens ist etwa so einschläfernd, wie Schafe zu zählen. Okay, hier können Sie immerhin Ihre Punktzahl für abgeschossene Federviecher in eine Internetliste eintragen und damit vor Ihren Kumpels protzen. Neben dem Hauptprogramm liegen der Ballerei vier abgespeckte Klone der erfolgreichen Serie bei: *Moorfrosch XS*, *Moorhuhn Adventure – Der Schatz des Pharaos XS*, *Moorhuhn Kart 2 XS* und *Moorhuhn X – XS*. Zum Gackern ... AB

MINDESTENS: 600 MHZ, 128 MBYTE RAM, 200 MBYTE HD, WIN95
HERSTELLER: Phenomedia
GENRE: Action **PREIS:** ca € 10,-

PREIS/LEISTUNG	[illegible]
STEUERUNG	[illegible]
GRAFIK	43%
SOUND	31%
MEHRSPIELER	[illegible]

EINZELSPIELER 41%

SCHROTT DES MONATS



Wenn das Leben als Taxifahrer echt so schlimm ist, dann möchten wir allen Philosophie-Studenten unser Mitleid aussprechen.





»Ungemüt[illegible] Boardcomputer wird vom Beifahrer bedient.«

Besessen auf Rädern

Mit TAXI RASER beweisen die Macher der berüchtigten AUTOBAHN-RASER-Reihe, dass man auch beim virtuellen Autofahren ganz schnell durchdrehen kann.

Taxi Raser-Spieler verdingen sich in Deutschlands Hauptstadt Berlin als virtuelle PS-Kutscher. Es gilt, Passagiere einzusammeln und diese so schnell wie möglich an ihr Wunschziel zu transportieren. Auf Realismus verzichtete man, weswegen Bäume, Telefonzellen und anderes Gerümpel – genau wie die menschliche Würde des Spielers – einfach über den Haufen gefahren werden. Aufsammelbare Extras wie Rammböcke, Sprungfedern, Turbos und Raketen bringen Action ins Spiel, das dadurch aber auch nicht besser wird.

HORRORFAHRT

Das Fahrzeug-Handling scheint an ein Stück Seife angelehnt zu sein. Vor allem bei hohem Tempo verliert man öfter die Kontrolle als die US-Truppen im Irak. Lustig ist, dass es eine halbe Ewigkeit dauert, bis ein williger Fahrgast ins Auto einsteigt. Dabei bewegen sich die Gestalten ungefähr so geschmeidig wie Muhammad Ali kürzlich auf der Frankfurter Buchmesse. Sitzt endlich mal ein Depp auf dem Beifahrersitz, wohnen Sie einigen der einseitigsten Dialoge der Computerspiel-Geschichte bei. Egal ob der Fahrgast über das Wetter quatscht oder über die Fahrkünste des Kutschers sinniert, die Antwort des Fahrers lautet immer nur „Aha", „Ja" oder „Mhm". Das sollten Sie selbst hören, um es zu glauben, aber dafür haben wir ja ein Video auf DVD, gelle? Toll. Zwischendurch steigen auch „Prominente" ein, wie etwa ein Rennfahrer, der frappierende Ähnlichkeit mit Schumi hat.

SPIEL DES TODES

Der Netzwerk-Modus bietet theoretisch Platz für bis zu zehn Spieler, doch so viele Masochisten hat wohl niemand in seinem Bekanntenkreis.

AHMET ISCITURK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Als meine liebe Omi vor ein paar Jahren starb, habe ich nicht geweint. Beim Zocken von *Taxi Raser* schon. Allein der Soundtrack, der meine Ohren mit Scooter-Proll-Techno und Volksmusik-Tracks schändete, gehört verboten. Verbunden mit schlimmer Fahrphysik, katastrophaler Technik und mieser Lokalisation, entfachte das Spiel bei mir eine Art Todessehnsucht. Tschernobyl, Mauerfall, Irakkrieg, *Taxi Raser*. Was kommt wohl als Nächstes? *Taxi Raser 2*?

TAXI RASER

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM

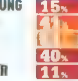
GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Davilex
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.davilex.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wettbewerb, Passagier festhalten, Jeder gg. jeden, 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 10 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	15%
STEUERUNG	[illegible]
GRAFIK	[illegible]
SOUND	40%
MEHRSPIELER	11%

EINZELSPIELER



10%

UNGENÜGEND – Trash as trashcan. Verbrennen Sie Ihr Geld lieber!

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des b... Genres wurden von de... getestet, dazu gibt's Tuning... und Cheats zu den wichtigsten ... vergangenen Spielejahres. Auf ... finden sich neben 20 akt... Demoversionen zusätzlic... an Maps und Mods.



PC ACTION: Mehrspieler Hits
In diesem Heft verraten wir Ihnen, welche Titel sich für Action-Fans lohnen, mit welchen Taktiken Sie Erfolge feiern und wie Sie Ihre Hardware zu Höchstleistungen antreiben. Die besten Maps und Mods für weitere Stunden Extra-Spielspaß liefern wir auf der über 8.200 Megabyte starken Heft-DVD gleich mit.



PC ACTION: Battlefield 1942
Tipps auch...

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION Computec Abo-Service Postfach 1129 23612 Stockelsdorf Fax 0451-4906770
Für Österreich Leserservice GmbH St. Leonharder Str. 10 A-5081 Anif Fax 0043 6246 8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

- Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
- **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
- **„PC-ACTION-Sonderheft Battlefield"** (Artikelnr. 002410)
- **„PC-ACTION-Sonderheft Mehrspieler Hits"** (Artikelnr. 002998)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

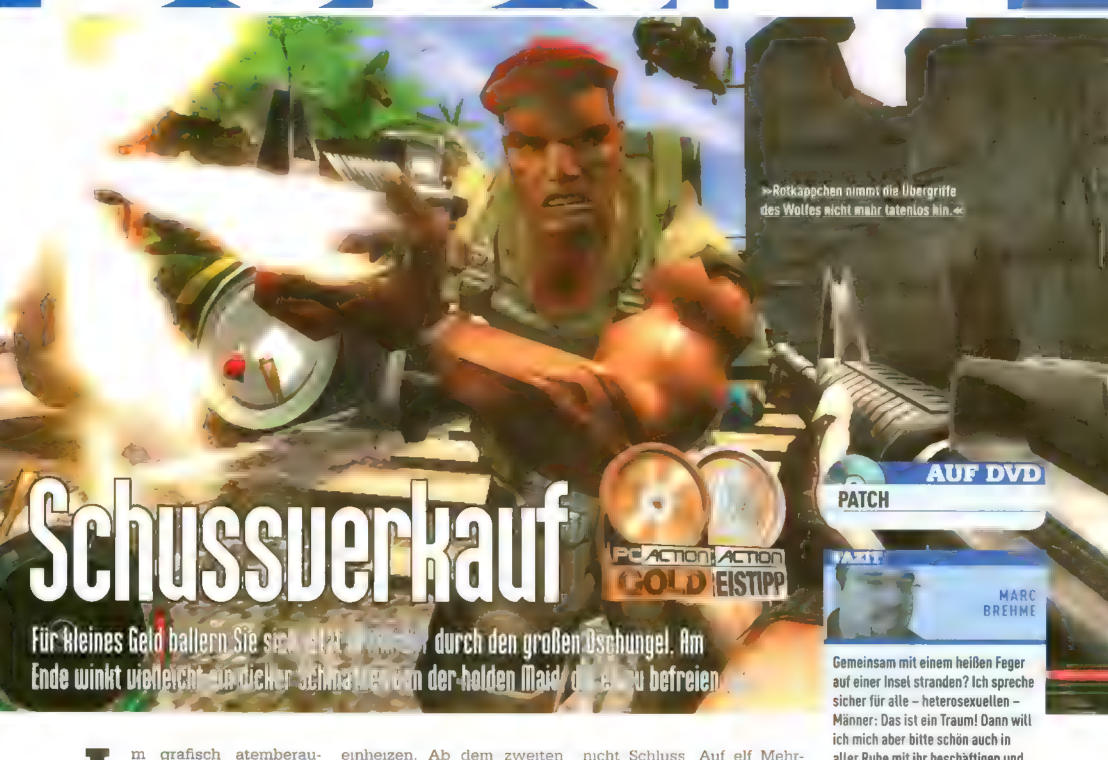
Kontoinhaber

- Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA M10

BUDGET



»Rotkäppchen nimmt die Übergriffe des Wolfes nicht mehr tatenlos hin.«

Schussverkauf

Für kleines Geld ballern Sie sich [illegible] durch den großen Dschungel. Am Ende winkt vielleicht [illegible] der holden Maid, [illegible] befreien [illegible]

FAZIT

MARC BREHME

Gemeinsam mit einem heißen Feger auf einer Insel stranden? Ich spreche sicher für alle – heterosexuellen – Männer: Das ist ein Traum! Dann will ich mich aber bitte schön auch in aller Ruhe mit ihr beschäftigen und nicht dauernd von ekligen Mutanten bespannt werden. Das ist ja zum Schießen! Zumindest in *Far Cry*. Sogar mich als eher ruhigen Zocker hat dieses Meisterwerk voll in seinen Bann gezogen. Hier geht es ohne Pause richtig heftig zur Sache. Genau wie in den PCA-Redaktionsräumen und in meinem Schlafzimmer.

Im grafisch atemberaubenden *Far Cry* schlüpfen Sie in die Rolle des Charterboot-Kapitäns Jack Carver. Sie sollen die Reisejournalistin Valerie Constantine auf eine nicht verzeichnete Insel bringen. Dummerweise tuckert Ihr Schiff an der richtigen Stelle zur falschen Zeit herum, als eine Rakete angerauscht kommt. Nach dieser explosiven Begegnung ist Ihr Kahn schrottreif und Sie hocken auf dem Eiland fest. Na super! Ein mysteriöser Typ nimmt per Funk mit Ihnen Kontakt auf und verspricht, Sie von der Insel zu lotsen. Zu allem Überfluss wurde die hübsche Valerie entführt und so lassen Sie natürlich den Helden raushängen. Anfangs bieten Sie Hunderten von Söldnern Paroli, denen Sie mit allerhand Wummen ordentlich einheizen. Ab dem zweiten Drittel des Abenteuers wollen Ihnen auch noch dicke Mutanten an den Kragen Ihres feuerroten Hawaiihemdes. Glücklicherweise nutzen Sie als Insel-James-Bond allerlei Schnickschnack wie Schutzwesten, eine *Splinter Cell*-Gedächtnisbrille mit Nachtsichtfunktion und Wärmesensor sowie Ihr Superduper-Fernglas. Das enttarnt weit entfernte Gegner. Und die haben mächtig Köpfchen. Die Söldner gehen in Deckung, verstecken sich, drücken Alarmknöpfe, kommunizieren in superber Sprachausgabe und arbeiten so perfekt zusammen wie Nitro und Glyzerin.

LANG UND KURZWEILIG

Nach der für Ego-Shooter vorbildlichen, rund 20-stündigen Solo-Erfahrung ist noch lange nicht Schluss. Auf elf Mehrspieler-Karten murksen Sie sich bei Deathmatches für Einzelkämpfer und Teams so wie einem Angriffs-/Verteidigungsmodus mit drei Charakterklassen virtuell ab. Dank des aktuellen Patches dürfen Einzelspieler nun endlich auch überall speichern. Was will man mehr? MARC BREHME

FAR CRY

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Crytek
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	www.farcry.de
TEST IN AUSGABE: 5/2004	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, Sturmangriff (Assault); 1 Sp./DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	94%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	93%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

91%

HERAUSRAGEND – Superspiel. Superpreis. Kaufen, marsch, marsch!

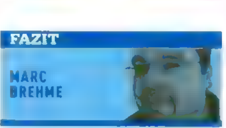
Sacred: Neue Auflage



»Auf dem Feld ungeschlagen: Lichtschwertha-BSC.«

Als ein Dämon das nette Fantasyland Ancaria in Angst und Schrecken versetzt, sehen Sie nicht einfach tatenlos zu. Als einer von sechs Charakteren, u. a. Gladiator, Waldelf und Vampirlady, zeigen Sie dem gehörnten Biest, wo der Hammer hängt. Jeder der Helden hat unterschiedliche Fähigkeiten und sorgt für einen anderen Startpunkt in der Welt von *Sacred*. Das Spielprinzip ist mit *Diablo 2* vergleichbar. Horden von Gegnern warten nur darauf, die Klinge mit Ihnen zu kreuzen. Die Feindarten reichen von simplen Banditen über Orks und Riesen bis zu mächtigen Drachen oder den neuen gigantischen Schlangenwesen. Jede Kreatur besitzt Spezialattacken oder beschwört Kampfgefahrten wie Einhörner und Wolfe. *Sacred: Neue Auflage* enthält alle bisher erschienenen Patches und Erweiterungen. Sie finden das Update auch auf unserer Heft-DVD oder kostenlos im Internet. Damit erobern u. a. zwei neue Gebiete, fünf frische Gegner und mehrere aufgepeppte Waffen Ihre Festplatte Na, dann mal los: Treten auch Sie dem neuen Bossgegner kräftig in Tyr Hadar in die Weichteile! MARC BREHME

FAZIT



Ich hasse Schlangen! Erst recht, wenn sie größer sind als ich. Wenigstens existieren die Viecher in *Sacred: Neue Auflage* nur virtuell und lassen sich mit dem richtigen Zauber schnell in schicke Stiefel verwandeln! Klingt nach einem Spiel für meine Freundin.

SACRED: NEUE AUFLAGE

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Ascaron
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.sacred-game.de
TESTS IN AUSGABE: 3/04, 4/04, 5/04	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, Player vs. Player; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	7[illegible]
SOUND	7[illegible]
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER **85%**

SEHR GUT – Riesiges Action-Rollenspiel mit knackigen Kämpfen.

Unreal Tournament 2004



»Trainingslager fürs Synchron-Erschießen.«

Im Mehrspieler-Shooter *Unreal Tournament 2004* geht in Netzwerk- oder Internet-Partien die Post ab. Zehn Spiel-Modi und sagenhafte 106 Karten stehen zur Wahl Neben Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination, Assault und Bombing Run finden Sie dort Last Man Standing, Invasion, Mutant, Onslaught. Letzterer ist der einzige komplett neue Spiel-Modus, den Epic bietet. Dafür quetschen Sie Ihren Allerwertesten in fahrbare Untersatze. Sie wirken oft auch im Team. Die Bots in Solo-Partien spielen sehr intelligent, arbeiten gut zusammen und lauern an strategisch wichtigen Punkten. Das Einzelspiel ist wieder als Turnier aufgezogen. Läuft alles gut, stehen Sie am Schluss vor dem Kampf mit dem extrafiesen Endgegner Malcolm. Für eine Freigabe „Ab 16 Jahren" opferte Atari in der deutschen Fassung alle Splattereffekte. Da das Spiel trotzdem in jeder Hinsicht besser ist als *UT 2003*, lohnt sich der Kauf für Neueinsteiger ohne Wenn und Aber. Wollen Veteranen online nicht den Anschluss verlieren, investieren sie ebenfalls. MARC BREHME

FAZIT



In der Mittagspause mal eben einen Layouter vom Bildschirm putzen? Das macht schon Laune! Wenn ein Spiel wie *UT 2004* sogar pazifistische Mediengestalter und Adventure-Zocker wie mich am Monitor vereint, kann es nur herausragend sein!

UNREAL TOURNAMENT 2004

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 5,4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Epic Games/Digital Extremes
	VERTRIEB:	Atari
	INTERNET:	www.unrealtournament.com
TEST IN AUSGABE: 5/2004	**SPRACHE:**	Deutsch, wahlw. Eng.
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Von DM über CTF bis Onslaught alles, was das Herz begehrt; 1 Sp./DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	89%
SOUND	90%
EINZELSPIELER	81%

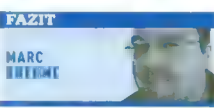
MEHRSPIELER **92%**

HERAUSRAGEND – Das beste UT, das es je für so wenig Kröten zu kaufen gab!

Anno 1503 Königsedition

Überdreihunderttausendmal wanderte mit *Anno 1503* der Nachfolger des Millionensellers *Anno 1602* über die Ladentheken. Jetzt präsentiert EA die *Königsedition* aus Hauptspiel und dem Add-on *Schätze, Monster und Piraten*. *Anno 1503* spielt nach der Entdeckung Amerikas in der Ära der Auflehnung und Renaissance und zeitlich vor dem ersten Teil. Wie bereits im Vorgänger überqueren Sie auch in der *Königsedition* von *Anno 1503* die Weltmeere, erkunden und besiedeln fremde Kontinente. Auf einem Eiland angekommen, erfahren Sie automatisch, was hier besonders gut wächst und gedeiht. Etwaige Erz- oder Kohlevorkommen sind hingegen vom Scout an Land zu erforschen. Sagt Ihnen die Insel zu, stehen mit wenigen Mausklicks Kontor, Marktplatz, erste Wohneinheiten und Produktionsstätten. In Schulen und Universitäten generieren Ihre Einwohner Wissen. Ist davon genügend vorhanden, dürfen Sie gegen Geld neue Erfindungen in Auftrag geben. Später treiben Sie Handel mit Computergegnern und wehren sich gegen derbe Piratenübergriffe. Das beiliegende Erweiterungsset bietet zwölf frische und spannende Einzelspieler-Missionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Außerdem gibt es drei neue Endlosszenarien und ein verbessertes Kampfsystem, mit dem Sie Schiffe entern können. Doch damit nicht genug! Die Entwickler erweiterten auch die Handelsoptionen mit Venezianern und Eingeborenen und bastelten für faule Zeitgenossen eine Automatikfunktion. Worauf warten Sie? Segel setzen und losschippern! MARC BREHME

FAZIT



Ich habe bereits *Anno 1602* geliebt und nun auch den Nachfolger *Anno 1503* samt Add-on zu meiner Gespielin erklärt. Darauf hat die (*Anno*-)Welt gewartet! Zum fairen Preis von 30 Euro bekommen die begeisterten Spieler mit der *Königsedition* wieder massig Futter für die langen Winterabende.



»San Franzisko: Die Meisten sind vom anderen Ufer.«

ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

MINDESTENS: 500 MHz, 256 MByte RAM, 960 GByte HD, Win98

TESTS IN AUSGABE: 12/2002, 2/2004

GENRE: WiSim
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Max Design/Sunflowers
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.anno1503.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Immer wieder angekündigt, letztlich ganz gestorben.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

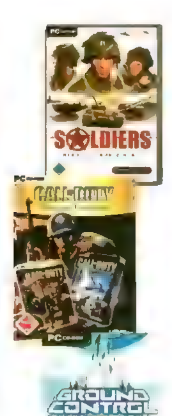
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

85

SEHR GUT – Günstiges Aufbauprogramm der Sunflowers-Bank mit Suchtfaktor.



DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Anno 1503 Königsedition	Strategie	EA	85%	30,-	12/02 & 2/04
Bad Boys 2	Action	Empire Interactive	67%	20,-	5/04
Bandits – Phoenix Rising	Action	Koch Media	67%	10,-	5/03
Battle Mages	Strategie	Pointsoft	61%	20,-	6/04
Call of Duty – Deluxe Edition	Action	Activision	85%	50,-	12/03, 11/04
Celtic Kings: The Punic Wars	Strategie	Pointsoft	71%	20,-	6/04
Chaos League	Sportspiel	Pointsoft	71%	20,-	9/04
Der verborgene Kontinent SE	Adventure	BHV	72%	20,-	1/05
Die Siedler 4	Strategie	Green Pepper	81%	7,-	4/01
Far Cry	Action	Ubisoft	89%	30,-	5/04
Ground Control 2: Operation Exodus	Strategie	Vivendi	85%	30,-	7/04
Heroes of Might and Magic III Complete	Strategie	Rondomedia	65%	15,-	6/99
Kicker Manager	WiSim	Koch Media	75%	20,-	8/04
Magic the Gathering Battlegrounds	Action	AK Tronic	70%	10,-	3/04
Perimeter	Strategie	Codemasters	70%	20,-	7/04
Runaway	Adventure	AK Tronic	86%	10,-	10/04
Sacred: Neue Auflage	Rollenspiel	Take 2	86%	35,-	3/04
Silent Storm Gold	Strategie	Koch Media	84%	40,-	12/03, 9/04
Singles	Simulation	Koch Media	79%	20,-	4/04
Soldiers: Heroes of World War II	Strategie	Codemasters	80%	30,-	9/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action	Ubisoft	88%	25,-	5/04
UT 2004	Action	Atari	78%/92%	30,-	5/04
X2 – Die Bedrohung	Simulation	Koch Media	81%	20,-	3/04
Yager – Special Edition	Action	THQ	87%	15,-	11/03


>GET REAL
AB SOFORT IM HANDEL
PC CD-ROM
GTR
FIA GT RACING GAME
GET REAL
„DIE NEUE RENNSPIEL-REFERENZ" (GameStar Nov. 2004)
GameStar
„GTR fühlt sich so echt an wie noch kein anderes Rennspiel zuvor." (Nov. 2004)
PC ACTION GOLD
88%
„GTR ist ein Manifest der Spieltiefe. Wer eine Rennfahrer-Lizenz erwerben will, kann mit GTR schon mal üben." (Nov. 2004)
„GTR ist mit Abstand das realistischste Rennspiel." (Nov. 2004)
GIGA.DE
„Ersteindruck: Göttlich. Das Konzept hat sich damit in die Königsklasse der Rennsimulationen
www.gtr-game.com
NVIDIA
Best played with Logitech

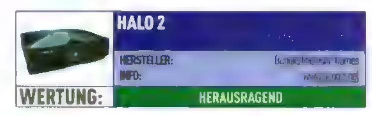
SEITENSPRUNG

Halo Again!

Der Vorgänger ist ja angeblich der beste Konsolen-Shooter aller Zeiten. Kann HALO 2 die hochgesteckten Erwartungen erfüllen?

»Am Ende: Wetterfrosch.«

Xbox | Das lang erwartete *Halo 2* übertrifft den Vorgänger in wirklich jeder Hinsicht. Bessere Grafik, bessere Mehrspieler-Funktion, noch spektakularere Action und ein 5.1-Surround-Sound, dass einem fast die Ohren wegfliegen. Die Story ist zudem selbst für uns leicht verstandlich. Als Master Chief nehmen Sie erneut den Kampf gegen die fiesen Covenant auf, die diesmal ein ganz besonders gemeines Ziel vor Augen haben: Die Eroberung der Erde. Vereiteln können Sie das, indem Sie gut und reichlich ballern. Das macht vor allem dann richtig Laune, wenn man zwei verschiedene Waffen gleichzeitig benutzt. Mit dem L-Trigger feuern Sie die linke und mit dem R-Trigger die rechte Waffe ab. Dass Sie wieder in jeder Menge Fahrzeugen Platz nehmen können, versteht sich natürlich von selbst. Wer bisher noch kein Xbox-Live-Nutzer ist, wird es dank *Halo 2* bestimmt werden, denn im Netz ist dieser Titel schlicht und einfach Gott AHMET ISCITURK



HALO 2	
HERSTELLER:	[illegible]
INFO:	[illegible]
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



»Beim Treffen der Autonomen sorgt Edmunds Zerstäuber für dicke Luft.«



»Die Fahrzeuge sind ja total Buggy!«

Boxen, Luder!

Wer behauptet, Computerspieler seien fett und bewegen sich zu wenig, der kennt DARK WIND vermutlich noch nicht.



»Wir prangern an: Trainingssimulator für US-Polizisten.«

Playstation 2 | „Du, Schatz, ich habe den Fernseher eingeschlagen!" Damit Sie vor derlei Widrigkeiten verschont bleiben, halten Sie einfach Sicherheitsabstand zwischen Flimmerkiste und Eingabegerät. Besagtes Eingabegerät sind Ihre Fauste und Füße. Zuzüglich der Kabel. Gametrak nennt sich die Technik, *Dark Wind* das Spiel. Ein Prügler in der Ego-Perspektive. Sie tragen Handschuhe, die über eine Art Hundeleine mit einer Bodenstation verbunden sind. Diese misst Ihre Aktionen und überträgt sie auf Ihr virtuelles Ich. Anders als beim EyeToy benotigen Sie hierbei weder Licht noch helle Tapeten. Die Chose funktioniert tadellos und macht einen Heidenspaß. Uber eine zusatzliche Fußmatte aktivieren Sie Magieattacken wie Feuerballe. Obwohl das Spiel kurz ist und gegnerische Attacken schwer zu blocken sind, schwitzen wir gern für den Sieg. Damit sich die Investition von knapp 100 Euro lohnt, kündigt Atari weitere Spiele an: Golfen, Tanzen, Basket- und Baseball zum Beispiel Unseren Segen haben sie! JOACHIM HESSL

DARK WIND	
HERSTELLER:	[illegible]
INFO:	[illegible]
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Mach mir den Hengst!

Fällt der Begriff „italienischer Hengst", denken Filmbanausen an Eros Ramazzotti. Nicht nur in ROCKY LEGENDS ist aber Boxer Rocky Balboa gemeint.



»Wintersportler: An die Handschuhe gedacht, aber das Wichtigste vergessen.«



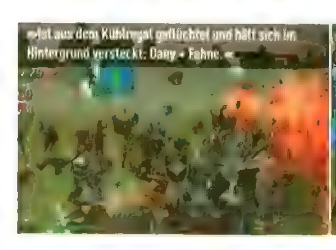
»Gesundheitsschädlich: Roth Händle.«

Xbox | Mit brachialer Wucht beschreibt der rote Handschuh einen Aufwärtshaken und explodiert im Gesicht des Linksauslegers Tommy Gunn. Bingo! Das gibt ein paar Veilchen, die niemand zum Geburtstag möchte. Falls alles klappt, verteilen Sie die besagten Blumen und schicken 40 Gegner auf die Bretter. Mit *Rocky Legends* erscheint bereits das zweite Xbox-Spiel, in dem Sie in die Rolle des Vorzeige-Prügelhelden Rocky Balboa alias Sylvester Stallone schlupfen. Im Karriere-Modus können Sie alternativ auch als Clubber Lang, Apollo Creed oder Ivan Drago kämpfen. Während echte Box-Champions wie Henry Maske oft in der Versenkung verschwinden, ist aus *Rocky* (erster Film von 1976) längst nicht die Luft raus. Die eingängige Steuerung haben Sie schnell im Griff. Trotz notorischem Wasserkopf-Alarm eine nahezu perfekte Filmadaption. JOACHIM HESSE

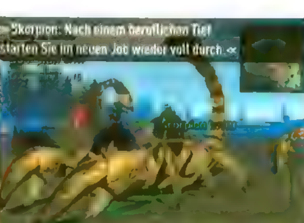
ROCKY LEGENDS
HERSTELLER: Venom Games/Ubisoft
INFO: www.rocky-legends.com/de
WERTUNG: SEHR GUT

Spielst du noch mit Truppen?

Wenn Sie wollen, übernehmen Sie in KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS den Befehl über riesige Armeen und geben Feinden sogar persönlich aufs Maul.



»Ist aus dem Kühlregal geflüchtet und hält sich im Hintergrund versteckt: Dany + Fahne.«



»Skorpion: Nach einem beruflichen Tief starten Sie im neuen Job wieder voll durch.«

Xbox | Erinnern Sie sich noch an den Oldie *Kingdom Under Fire*? Das war ein Strategiespiel, das vor fast vier Jahren für den PC erschien. Entwickler Phantagram hat nicht etwa die alte Gurke auf Xbox wieder veröffentlicht, sondern eine erfrischend neue Mischung aus 3D-Action- und Strategiespiel gebastelt, die fast denselben Titel tragt. Auch hier führen Sie riesige Truppenverbände in mittelalterliche Schlachten. Der Clou dabei ist, dass Sie zwar – wie in einem Strategiespiel üblich – taktische Befehle geben, aber den Anführer wie in einem Hack & Slay selber steuern. So lichten Sie mit fetten Schwertcombos oder verheerenden Zaubersprüchen die gegnerischen Reihen. Grafisch ist das Ganze top, doch spielerisch nicht ganz ausgereift. So verliert man im Gewusel leicht die Übersicht und die Steuerung ist auch nicht optimal. AHMET ISCITURK



KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS
HERSTELLER: Phantagram/Koch Media
INFO: www.kufic.com
WERTUNG:

OUTRUN 2

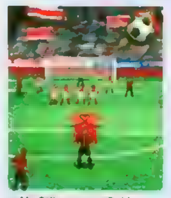


»Counter-Strike 3: Sprachausgabe noch mangelhaft.«

Xbox | Wer Ferraris liebt, kommt trotz Fahrstuhlmusik um Segas Spielhallenraserei nicht herum. Außer Sie verlangen Realismus, der eines Michael Schumacher würdig wäre: den bietet *Outrun 2* ganz und gar nicht. Sie treten bloß aufs Gas und driften auf Teufel komm raus. Dafür dürfen Sie sogar den ersten Teil aus dem Jahr 1986 freispielen. Wer 15 Strecken samt 101 Missionen meistert, hatte jede Menge Spaß. Halleluja! (JO)

HERSTELLER: Sumo Digital/Sega/Atari
INFO: http://outrun2.sega-europe.com
WERUNG:

FIFA FOOTBALL 2005

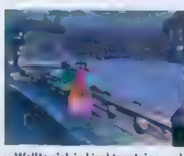


»Als Stürmer war Robin Hood eine echte Pfeife.«

N-Gage | Für unterwegs brauchen Spieler keine tolle Optik, sondern Spaß pur. Den liefert das dritte Gebolze für Nokias mobile Telefonzelle. Mit Vereinen der Bundesligen und internationalen Teams erledigen Sie Aufgaben im Karriere-Modus. Oder Sie schlagen zu viert Doppelpässe im Mehrspieler-Modus. Es gibt dutzende Optionen und nur wenig Kritikpunkte. *FIFA 2005* ist seinem Vorgänger in allen Belangen überlegen. (JO)

HERSTELLER: EA Sports/Nokia
INFO: http://web.n-gage.com/de-DE/home
WERUNG: HERAUSRAGEND

SLY 2: BAND OF THIEVES



»Wollte sich in Liechtenstein von der Brücke stürzen: Rosa Luxemburg.«

PS2 | Intimwäsche bei Frauen nennt man im Volksmund auch Waschbär. Mit dieser billigen Zote leiten wir direkt über zu *Sly*. *Sly* ist ebenfalls Waschbär. Und Meisterdieb. Mit ihm oder seinen Kumpanen Murray, dem Nilpferd, und Bentley, der Schildkröte, schleichen, klettern und prügeln Sie sich durch acht Episoden. Wer sich mit der widerspenstigen Kameraführung arrangiert, bekommt ein Comic-Adventure par excellence. (JO)

HERSTELLER: Sucker Punch Productions/Sony
INFO: www.sly2game.com
WERUNG: SEHR GUT

TURRICAN 3: THE RETURN OF DARKNESS



»Bei Beschwerden wählen Sie die oben abgedruckte Nummer.«

C 64 | Es gibt nur wenige Computerklassiker aus Deutschland. *Turrican* gehört definitiv dazu. Wer hätte gedacht, dass der schuss- und sprunggewaltige Held zu einem neuen 8-Bit-Einsatz auf Commodores Brotkasten kommt? Das Actionspiel dürfen Sie sich gratis von der Homepage der Entwickler herunterladen. Da verzeihen wir die enthaltenen Flacker- und Zeitlupenattacken doch gern. (JO)

HERSTELLER: Smash Designs
INFO: www.smash-designs.de
WERUNG:

>> Zu unserer letzten Redaktionskonferenz waren auch Bangladescher eingeladen. <<

Familienschande!

Hurra, wir haben die gesamte Trilogie des NEVERWINTER-NIGHTS-Mods PCA- ADVENTURES am Start!

>> Jo Hesses Magie „Wichsgriff des Todes" im Einsatz. <<

>> Sven Väths Cocoon Club entpuppte sich als Millionengrab. <<

Neverwinter Nights | Auf der ganzen Welt beherrschten diesen Monat zwei mächtige Themen sämtliche Stammtisch-Diskussionen: 1. Ist George Bush eventuell der Messias und will es bloß nicht zugeben? 2. Wird der dritte und letzte Teil der PCA-Adventures wieder ein Meilenstein der Geschichte und zum meist gespielten Mod der Welt? Gerüchten zufolge stehen Ubisoft, Vivendi Universal, Atari, Activision und sogar Take 2 Schlange, um Benjamin Spang anzuheuern. Der Chef von Dragon Productions und Vater des Millionen-Projektes PCA-Adventures ist eben nicht nur bei den Damen begehrt. Aber genug des verworrenen Gewäschs – kommen wir zum Punkt.

Die Trilogie des Himmels

Das Mammutprojekt war von Anfang an als Trilogie ausgelegt. Jetzt endlich, nach über zweijähriger Entwicklungszeit, ist der letzte Teil *Decisions* erhältlich. Fast 3.000 Programmierer arbeiteten daran, rund 40.000 Kilometer Kabel wurden verlegt und hätte man die Rechenpower der genutzten Workstations kombiniert, wäre selbst IBMs Deep-Blue-Supercomputer das Lachen vergangen. Um das 3. Kapitel spielen zu können, sind die *NWN*-Add-ons *Schatten von Undernzit* und *Horden des Unterreichs* erforderlich. Doch diesen kleinen Wermutstropfen nimmt man doch gern in Kauf. Wieder liegt das Schicksal von Fürth in Ihren Händen und an der Seite furchtloser PCA-Redakteure zeigen Sie dem Bösen, wo der Bartel den Most holt. Es gibt neue Gegenstände, Kreaturen, Soundeffekte und sogar – man höre und staune – die Möglichkeit zu kochen und zu backen. Schon kochen allein wäre einer Sensation gleich gekommen, doch Dragon Productions setzen eben immer eins drauf. Stets im Dienste der Spieler, egal was es kostet. Genau wie PC ACTION.

AHMET ISCITÜRK

Info: www.dragon-productions.de



Mod zu: Neverwinter Nights

Autor: Dragon Producions

Filenamen: PCA ADVENTURES-TRILOGIE.exe

Voraussetzung: Neverwinter Nights + Add-ons

Pro + Contra:

+ Rund 10 Stunden Spielzeit
- Mit echten PCA-Redakteuren

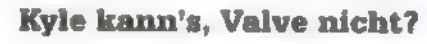
FAZIT: „Mit dem Finale erreicht die Trilogie ihren Höhepunkt!"



Nix Euro, wir wollen DM!

Die Jungs von TheWall.de ließen sich etwas ganz Besonderes einfallen. Wer bastelt die schönste DM-Karte für HALF-LIFE?

PC ACTION SUPER-MOD



Half-Life | Als bekannt wurde, dass *Half-Life 2* keinen eigenen Deathmatch-Modus beinhaltet, waren wir alle traurig. Doch jetzt können wir wieder singen und lachen – das haben wir TheWall.de zu verdanken. Die veranstalteten nämlich einen genialen Mapping-Wettbewerb. Wer holt das meiste aus der alten *HL*-Engine raus und lässt die Deathmatch-Karten in neuem Glanz erscheinen? Klar, dass sich die Könige des Mappings sofort an die Arbeit gemacht haben Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Platz 1 belegte Sir Pepe mit seiner Map thwc2_mania. Insgesamt 13 Karten wurden auserwählt und können von unseren Lesern gespielt werden. Wir wünschen viel Spaß und sprechen den Mappern unseren Respekt aus!

AUF DVD

Maps zu: Half-Life
Autor: Diverse
Filenamen: thw_contestpack04.exe, css_bmpyshnyppl.zip
Voraussetzung: Half-Life
Pro + Contra:
+ Geniale Skins
+ Gleich 13 Karten
FAZIT: „In diesem Fall ist die Zahl 13 eine Glückszahl."

Kyle kann's, Valve nicht?

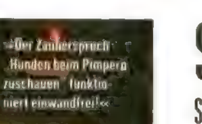
Weil wir gerade beim Lobhudeln sind, möchten wir Sie noch auf Kyle Burnetts Skin-Pack für *Counter-Strike Source* aufmerksam machen. Dieser motzt die etwas lieblosen Original-Spielermodelle dank Bump Mapping und Specular Highlighting enorm auf. Da fragen wir uns doch, warum Valve nicht gleich selbst so schicke Models eingebaut hat, denn so macht das Zocken gleich doppelt so viel Spaß. Um in den vollen Genuss der Grafikpracht zu kommen, benötigen Sie eine DirectX-9-Grafikkarte. Große Performance-Einbrüche stellten wir nach dem Installieren der Skins nicht fest

AHMET ISCITURK

Info: www.thewall.de

WAS WILLST DU?

[illegible]



Siege oder stirb!

Sie wollen den DUNGEON-SIEGE-Mod ELEMENTAL zocken, ohne 450 MB herunterzuladen? Kein Problem!



Dungeon Siege | Ständig kriegen wir Anfragen von Lesern, die sich *Elemental* auf DVD wünschen. Anscheinend kam das Teil beim letzten Mal gut an. *Elemental Alpha 3* enthält Einzel- und Mehrspieler-Modi, massig Gegenstände, Waffen, Monster, Quests und konnte locker als Vollpreisprodukt durchgehen.

AHMET ISCITURK

Info: www.the-elemental.net

AUF DVD

Mod für: Dungeon Siege
Autor: David Goldfarb
Filenamen: ElementalR3b1s1624.exe
Voraussetzung: Dungeon Siege
Pro + Contra:
+ Über zehn Stunden Spielzeit
+ Komplett neues Abenteuer
FAZIT: „Lieber Elemental als Alimente."

Swarm ums Herz

Der Mod ALIEN SWARM 1.2 zeigt UT 2004 mal von einer anderen Seite. Nämlich von oben.

UT 2004 *Alien Swarm* hat nicht umsonst so viele Fans. Der *UT 2004*-Mod hebt sich vom üblichen Allerlei ab und verbindet eine geile 2D-Spielmechanik mit fetter 3D-Grafik. Bis zu acht Zocker gehen auf die Alien-Jagd und betrachten die Geschehnisse aus der Vogelperspektive. Einfach fett!

AHMET ISCITURK

Info: www.blackcatgames.com

AUF DVD

Mod für: UT 2004
Autor: Black Cat Games
Filenamen: AlienSwarm-v12.zip.exe
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ Bis zu acht Spieler im Koop
+ Einzel-Missionen und Kampagne

FAZIT: „Unser neuer Schwarm!"

»Floppte an den Kinokassen: Gang of New York.«

Bau dir Einen!

Mit dem Modeling-Kit für NEXUS: THE JUPITER INCIDENT überraschen Sie Ihre Freunde mit selbstgebauten Raumkreuzern.

Nexus | Vivendis *Nexus: The Jupiter Incident* wird von den Entwicklern als Tactical Fleet Simulator bezeichnet. Auf Deutsch: Ein Echtzeit-Strategiespiel mit Raumschiffen. Wer schon Weltraum-Opern wie *Homeworld*, *Imperium Galactica* und *Haegemonia* mochte, hat sich den Titel natürlich schon längst geholt. Weil es jedoch auf die Dauer unbefriedigend ist, keine persönliche Note in das Schiffsdesign zu bringen, veröffentlichten die Macher kürzlich das exzellente *Nexus*-Modeling-Kit. Damit können Sie die Designs modifizieren oder neu kreieren und natürlich ins Spiel übertragen. Mal sehen, wann das erste Modell mit Fuchsschwanz und Sportauspuff auftaucht.

AHMET ISCITURK

Info: www.nexusthegame.com

»Entartete Kunst wurde damals einfach in den Weltraum geschossen.«



Tool zu: Nexus
Autor: HD Interactive
Filenamen: Nexus_modelling_kit.exe
Voraussetzung: Nexus: The Jupiter Incident
Pro + Contra:
+ Selber Schiffe basteln
− Nicht ganz unkompliziert

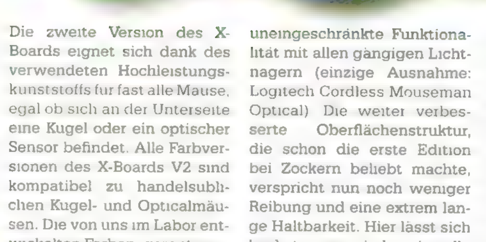
FAZIT: „Schaffe, schaffe, Schiffle baue."

SURF DOCH MAL DA RUM!

Spiel/Seite	Internet-Adresse	Was gibt's 'n da?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www 00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heiße Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
MADDEN NFL	http://eaml.firstdown.ch	Die European Authentic Madden League ist das heilige Portal für echte American-Football-Fans.
Max Payne	www mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, sind zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier konnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.de	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

Mehr Farbe ins Spiel

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als GRATIS-DANKESCHÖN ein neues X-BOARD V2 von kryptec® Games (www.kryptec-games.com)!





Die zweite Version des X-Boards eignet sich dank des verwendeten Hochleistungskunststoffs für fast alle Mäuse, egal ob sich an der Unterseite eine Kugel oder ein optischer Sensor befindet. Alle Farbversionen des X-Boards V2 sind kompatibel zu handelsüblichen Kugel- und Opticalmäusen. Die von uns im Labor entwickelten Farben, garantieren uneingeschränkte Funktionalität mit allen gängigen Lichtnagern (einzige Ausnahme: Logitech Cordless Mouseman Optical). Die weiter verbesserte Oberflächenstruktur, die schon die erste Edition bei Zockern beliebt machte, verspricht nun noch weniger Reibung und eine extrem lange Haltbarkeit. Hier lässt sich höchst präzise jedes virtuelle Duell gewinnen! Mit 30 x 25 Zentimetern Nutzfläche stellt das X-Board V2 sowohl High- als auch Mid-Sense-Spieler zufrieden. Einen sicheren Stand gewährleisten die vier Gummifüße und das hohe Eigengewicht von 450 g. Für die individuelle Gestaltung des PC-Umfeldes ist das Mausboard in fünf aktuellen Farben erhältlich.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax 0043-6246-8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben, Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben, Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben, Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

X-BOARD V2 (Art.-Nr. 002601)

(Farbauswahl erfolgt zufällig. Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos.
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

Bankleitzahl

Kontoinhaber

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes [illegible] gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung [illegible]. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 16









1985

Die Zeit der guten, alten Scroll-Shooter scheint hierzulande vorbei zu sein. Das Genre lockt keinen Arsch mehr hinter dem Ofen hervor. Ausnahme: unser minderbemittelter Mitinsasse Hesse. Bei kleinen herumschwirrenden Raumschiffen und Flugzeugen, die in 2D-Umgebungen vielen bunten Kugeln ausweichen, geht dem voll einer ab. Dank Programmierer Kai Birli findet vielleicht auch der Rest der Welt Gefallen an der vor allem in Japan immer noch sehr beliebten Form der Ballerei. In *1985* fliegen Sie mit einem Düsenjet durch ansehnliche Landschaften und knallen dabei feindliche Bomber und Hubschrauber ab. Okay, von Abwechslungsreichtum kann in den Levels keine Rede sein. Dafür schmerzen die Zeigefinger nach wenigen Minuten monotonen Tastaturhackens zu sehr. Übrigens: Auf unserer DVD findet sich die PC-ACTION-Fassung mit nicht zwei, sondern vier Levels. Zudem kostet die Vollversion nur fünf Euro für Sie. Bitteschon! LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.arcade80.de



Was Herr Birli mit *1985* auf die Beine gestellt hat, schaut auf jeden Fall sehr nett aus. Fehlendes Leveldesign und die mit Lichtgeschwindigkeit fliegenden Schüsse der Gegner verhindern das Prädikat „Besonders spaßvoll".

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
APOKALYPSE X Action 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Zur Abwechslung spielen Sie mal wieder den Retter der Welt. Meteoriten regnen nämlich auf die Erde. Ihr Ziel ist es, entweder allein oder im Mehrspieler-Modus den jüngsten Tag zu verhindern.	*Armageddon* ohne Bruce Willis.	www.jr-software.de.vu Antike Grafik und stumpfes Spielprinzip. Trotzdem für einen Zock zwischendurch zu gebrauchen.
BUBBLES Denkspiel 4 MByte (Spiel auf DVD)	Bei *Bubbles* spielen Sie ganz ohne Zeitdruck mit bunten Pillen. Gleichfarbige Blasen neben- oder übereinander lösen sich auf und bringen Punkte. Eine Online-Highscore-Liste gibt's auch!	ein rundes *Tetris*.	www.jk-spiele.de Ein fast meditatives Hirnspielchen von Jeannette Klewin. Typisch Frau, aber nett!
COBA DELUXE Geschicklichkeit 11,8 MByte (Spiel auf DVD)	Merkwürdig, aber dennoch witzig: Als Kanonenrohr beschützen Sie Ihre Festung. Sie schießen ankommende Farbpatronen ab oder lassen die Geschosse an den bunten Wänden abprallen.	ein Reaktionstest.	www.mimol.de Rohr frei! Ballern und gleichzeitig Farben wechseln – gute Reaktionen sind Pflicht.
DOVE Action 5,6 MByte (Spiel auf DVD)	Den Nachfolger können Sie mittlerweile im Laden käuflich erwerben, den Vorgänger kostenlos zocken. Neun Levels und Endgegner sowie ein variabler Schwierigkeitsgrad warten auf Sie.	Der Shooter-Klassiker *R-Type*. Yeah!	www.intergenies.de Cooler Horizontal-Shooter mit vielen Levels, fetten Waffen und netter Grafik.
PSYCHOBALLS Geschicklichkeit 6,5 MByte (Spiel auf DVD)	Kaboom! In *Psychoballs* herrscht Bombenstimmung. Sie steuern Bälle durch ein Röhrensystem und sortieren diese. Haben sich vier gleichfarbige in einer Spalte gefunden, explodieren Sie ... äh, sie.	eine Rohrreinigung.	www.intermediaware.de Witziges Geschicklichkeitsspielchen mit einer Prise Frustpotenzial.
SUMMER BOUND Geschicklichkeit 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Und schon wieder wird es bunt: In sage und schreibe 30 Levels räumen Sie farbige Blöcke ab. Wie das geht? Sie lotsen die entsprechenden Farbbälle zu den Dingern.	ein Mix aus *Boulder Dash* und *Arkanoid*.	www.blueskied.com/sommerbound.htm Kniffliges Spiel, das Action mit Geschicklichkeit paart. Cool!
WALKOVER Action 3,3 MByte (Spiel auf DVD)	Als Mitglied einer Horde kleiner Rambos rennen Sie durch Dutzende 2D-Karten und nehmen Gegner aufs Korn. Modi wie Deathmatch und Capture-the-Flag machen mächtig Laune.	*Lemmings* mit Schusswaffen.	www.walkover.org Ballern, bis der Finger bricht! Ob im Einzel- oder Mehrspieler-Modus – Action nonstop! Hier in der neuen Version.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Präzises Power-Pad

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN das neue STAINLESS-PAD von GamersWear (www.gamerswear.com)!

GamersWear®
Your E-Sport Outfitter!

ProSize Shape
Auch beim STAINLESS ist kein Millimeter des Materials für unnötige Designs und Schnitte verschwendet worden (295 mm x 240 mm x 2,9 mm). Die Oberfläche ist zu 100% nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch umständliche Rahmenkonstruktionen.

Silver Slide
Durch die spezielle Verhärtung gewinnt die Oberflächenstruktur weiter an Speed und ist dank des Silberanteils ein perfekter Reflektor für alle optischen Mäuse. Mit dem STAINLESS bist du auch optimal vorbereitet für den neuen Präzisionsstandard der ersten echten Lasermäuse.

Superflat Body
Mit nur 2,9 mm Höhe vermittelt das STAINLESS ein von GamersWear Mousepads bekanntes ergonomisches Spiel-Gefühl.

Rib Grip
Ein neu entwickeltes Gummi mit speziellen Rippen sorgt für den perfekten Halt auf jeder Oberfläche, auch auf den rutschigsten Glastischen. Die gesamte Unterseite ist mit diesem spezial Gummi beschichtet. Mit einem Gewicht von über 300g liegt das Mousepad verlässlich flach und formstabil.



Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770 Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-882[illegible]

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € [illegible]/12 Ausgaben, Österreich € [illegible]/12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur ausgeschickt werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € [illegible]/12 Ausgaben, Österreich € [illegible]/12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € [illegible]/12 Ausgaben, Österreich € [illegible]/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse

Name, Vorname

Straße, Nr

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

STAINLESS PAD (Art.-Nr. 002586)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

Bankleitzahl

Kontoinhaber

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 15

SPIELE TIPPS



Medal of Honor: Pacific Assault

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlosungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK

Hilf mir mal kurz!

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Erstellen Sie eine Verknüpfung zu der Datei mohpa.exe im Spielverzeichnis, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **„Eigenschaften"**. Ans Ende der Zeile **„Ziel"** schreiben Sie die Parameter **+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1**. Starten Sie das Spiel, per **„^"-Zirkumflex** rufen Sie die Konsole auf, in der Sie die aufgelisteten Befehle nutzen. Ersetzen Sie x durch eine Bezeichnung aus der Liste. Für mehr Munition erzeugen Sie das Modell, für welches Magazine benötigt werden.

Cheat	Wirkung
cmdlist	Liste aller Befehle
dog	Unverwundbarkeit
give all	Volle Standardausrüstung
health 100	Volle Gesundheit
spawn x	Gegenstand x erhalten
maplist	Kartenliste
wuss	Waffen und Munition
noclip	Durch Wände gehen
fadeout	Level beendet
health	Gesundheit angeben
fov	Sichtwinkel in Grad
fps 1	Bilder pro Sekunde anzeigen

»Kartoffelschäler mit Berufserfahrung heißen Pro-Peller.«

[illegible]	
weapons/jpn_Model96lmg.hag	weapons/US_Garand.hag
weapons/US_Colt45.hag	weapons/satchel_charge.hag
weapons/Nambu_Pistol.hag	weapons/m2frag_Grenade_sp.hag
weapons/Type100_smg.hag	weapons/Johnson.hag
weapons/jpn_44.hag	weapons/US_Riot.hag
weapons/M1_Carbine	weapons/Model97_Sniper.hag
weapons/US45 hag	weapons/Reising hag
weapons/Thomson.hag	weapons/training_Grenade.hag
weapons/M38_Arisaka	weapons/jpnfrag_Grenade.hag
weapons/US_Bar.hag	statweapons/usboys55_placed.hag
weapons/US_Thompson_30.hag	statweapons/model92_turret.hag
weapons/Springfield_M1903_Sniper hag	statweapons/uslewis_single_carryable.hag

Statische Modelle:	
statweapons/usquadaa_turret.hag	vehicles/zero.hag
statweapons/us50calwv_turret.hag	vehicles/pt20.hag
statweapons/usm2_60mm_mortar_turret.hag	vehicles/va hag
statweapons/model99_turret.hag	vehicles/val_pearl.hag
statweapons/uspackm1a1_turret.hag	vehicles/sbddauntless.hag

PSYCHOTOXIC

Helfen Sie dem bumsfidelen Atombusenwunder ein wenig auf die Sprünge und drucken Sie ihr eine dicke Bleispritze in die Hand. Benutzen Sie im Spiel die **„^"-Zirkumflex-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dann einen der Befehle ein:

Cheat	Wirkung
lua aioff()	KI-Wegpunkte zeigen
lua aion()	KI-Wegpunkte ausblenden
lua allammo()	Alle Waffen
lua god()	Unverwundbarkeit
lua heal()	Heilen
lua levelend()	Zum nächsten Level
lua medave()	Pump Gun, MG, Sniper
lua medoof()	Messer
lua PlayerInvisible()	Spieler unsichtbar
lua PlayerVisible()	Spieler sichtbar
lua PTHotelInitFunction()	Zeitlupenmodus
lua speed(x)	Geschwindigkeit auf x setzen
lua ToggleDebugInfo()	Info an/aus

DIE SIMS 2

Zur Eingabe der Cheats drücken Sie die Tasten **„Strg+Shift+C"**, wodurch sich das Cheatfenster öffnet.

Cheat	Wirkung
aging off	Sims altern nicht
aging on	Sims altern
deleteallcharacters	Alle Sims entfernen
exit	Cheatfenster schließen
expand	Cheatfenster vergrößern
help cheat	Info zu einem bestimmten Cheat
help	Cheats auflisten
kaching	1.000 Simoleons bekommen
motherlode	50.000 Simoleons bekommen
moveobjects on	Freies Bewegen und Entfernen von
moveobjects off	Objekten an/aus
slowmotion x	Zeitlupe (x von 0 bis 8, Standard 0)
StretchSkeleton x	Skalierungsfaktor der Sims

Zusätzlich haben wir noch ein paar Befehle für grafische Spielereien parat, die für Profis interessant sein dürften. Voraussetzung dafür ist eine Grafikkarte mit Pixelshader. Die aktive Nachbearbeitungsfunktion ist Bedingung für die übrigen Optionen:

Befehl	Wirkung
boolprop enablepostprocessing	grafische Nachbearbeitung
true/false	ein/aus
filmgrain x	Filmeffekt (x von 0.0 bis 1.0)
letterbox x	Letterbox-Modus ändern
	(x von 0.0 bis 0.4)
bloom r g b x	Schleiereffekt (r, g, b von
	0 bis 255, x von 0.0 bis 1.0)
vignette x y z	Schleiereffekt an bestimmter
	Position (x, y, z von 0.0 bis1.0)

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Folgendermaßen zaubern Sie aus dem neuen Add-on des Kriegsepos ein einfaches Kinderspiel: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Verknüpfungssymbol, wählen Sie **„Eigenschaften"** und schreiben Sie ans Ende der Zeile **„Ziel"** die Parameter

+set developer 1 +set sv_cheats 1.

Starten Sie das Spiel und wechseln Sie zunächst in die Optionen, wo Sie unter dem Punkt **„Konsole aktivieren"** auf **„Ja"** wechseln. Währen des Spielens öffnen Sie die Konsole mit der **„^"-Zirkumflex-Taste**, wo Sie die Cheats aus der Liste eingeben.

Cheat	Wirkung
give x	Gegenstand x bekommen
give health	Volle Gesundheit
savegame	Spiel speichern
loadgame	Spiel laden
give all	Volle Ausrüstung
give ammo	Munition bekommen
god	Unverwundbarkeit
notarget	Unsichtbar für Gegner
noclip	Durch Wände gehen
ufo	Flugmodus
jumptonode	Zu einem Kartenpunkt springen
map x	Zu Karte x springen
kill	Suizid

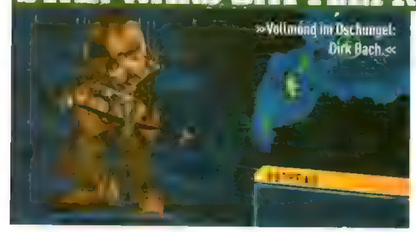
HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

Bei dem aktuellen Add-on funktionieren wieder die aus dem Hauptprogramm bekannten Tricks. Drücken Sie im Spiel die „^"-**Taste** und geben Sie den entsprechenden Cheat-Code in die Konsole ein.

Cheat	Wirkung
hydroshock	Gott-Modus (funktioniert nicht bei allen Versionen)
heal 1	Die aktuelle Spielfigur wird geheilt.
heal 4	Die komplette Mannschaft wird geheilt.
kill	Suizid
anorexy 1/0	Transparenter Spieler ein-/ausschalten
happyammo 1	Unendlich viel Munition
giveitem x	Gegenstand erhalten (x siehe Liste)

Liste der verfügbaren Gegenstände	
aqualung	Atmungsgerat
arisaka	Arisaka M38
arisakaopt	Arisaka mit Zielfernrohr
backpackgb1	Rucksack (klein)
backpackgb2	Rucksack (groß)
backpackgb3	Rucksack (Wuste)
backpackger	Rucksack (deutsch)
backpackrus	Rucksack (russisch)
bar	BAR
bazooka	Bazooka
binoculars	Fernglas
brengun	Bren Gun
camera	Kamera
carbine	M1 Karabiner
clummybomb	Sprengstoffstangen
colt	Colt 1911
degtyarev	Degtyarev DP 1928
delisle	De Lisle Karabiner
dynamite	Dynamit mit Zeitzünder
enfield	Enfield-Kaliber-38
explosivesbag	Sprengstofftasche
garand	M1 Garand
grenade36	Granate 69
grenade69	Granate 36
grenadeger	Stielgranate 39
grenadejap	Granate 97
k98	Karabiner 98K
k98opt	Karabiner 98K mit Zielfernrohr
knifeger	Messer (deutsch)
knifesas	Messer (SAS)
lee	Enfield Mk.4
leeopt	Enfield Mk.4 mit Zielfernrohr
magneticmine	Magnetmine
medikit	Erste-Hilfe-Koffer
medikitbig	Großer Erste-Hilfe-Koffer
mine	Mine
mosin	Mosin-Nagant
mp40	MP 40
mp44	MP 44
panzerfaust	Panzerfaust
parabellum	Parabellum P08
pps	PPS 1943
shotgun	Schrotflinte
spagin	Spagin
springfield	Springfield
springfieldopt	Springfield mit Zielfernrohr
stengun	Sten Gun
stengunsil	Sten Gun mit Schalldämpfer
taisho	Taisho 14
tankmine	Anti-Panzer-Mine
thompson	M1 Thompson
tokarev	Tokarev
wirecutter	Drahtschneider
zb26	26 ZB

STAR WARS BATTLEFRONT


»Vollmond im Dschungel: Dirk Bach.«

Erstellen Sie ein Profil mit dem Namen Jub Jub, wobei die genaue Schreibweise wichtig ist. Nun bekommen alle Figuren die Statur der Ewoks verpasst – selbst der Wookiee kommt danach höchstens auf 1,60 m Körpergröße und hat den Kopf direkt auf den Schultern.

KNIGHTS OF HONOR

Während Sie die Kampagne spielen, die „**Enter**"-**Taste** drücken. Tippen Sie einen der Cheats ein. Erneute Eingabe löst das zweite der angegebenen Ereignisse aus.

Cheat	Wirkung
bsai	KI des gewahlten Konigreichs einschalten
bsdestroyer	Gebaudeschaden erhoht/normal
bskinti	Bücher, Frommheit und Gold aufstocken
bsnoai	KI des gewählten Konigreichs ausschalten
bsnofog	Kriegsnebel aus-/einblenden
bsrai	Geldfreier Modus an/aus
bsswitch	Ausgewählte Nation übernehmen
showspies	Gegnerische Spione sichtbar/unsichtbar

DAWN OF WAR

Ein einfacher Trick, mit dem Sie alle Levels der Kampagne frei wählen können: Wechseln Sie in das Spielunterverzeichnis **\Profiles\ProfileX\W40k\singleplayer\campaign\state1**, wobei das **X** für das von Ihnen verwendete Profil steht. Öffnen Sie dort die Datei **campaignstate.lua** mit einem Texteditor. Fügen Sie die Zeilen

maxmission = 11
scenario = 11

ans Ende an. Falls diese schon vorhanden sind, ändern Sie jeweils die Zahl dahinter auf **11**.

KURZ & KNACKIG

NHL 2005


»Die dritte Alternative: kniend pinkeln.«

Spielen Sie beispielsweise von unten nach oben, steuern Sie den Spieler mit dem Sniper-Symbol auf der rechten Seite in gegnerische Richtung. Dabei sollten Sie nicht gecheckt werden und maximal einen gegnerischen Verteidiger vor sich haben – also am besten geschickt passen. Laufen Sie in Verlängerung des Bully-Punktes ins Drittel. An der blauen Linie vollführen Sie mit dem rechten Analogstick etwa drei bis vier Rechts-links-Dekes. Der Verteidiger greift normalerweise nicht an. Erreichen Sie den Anfang des Bully-Kreises, schießen Sie per Wristshot halbhoch oder hoch auf die rechte Seite. Der Schuss ist fast immer ein Tor, vor allem, wenn dies die Fanghandseite der Goalies ist. HENNING DILLENBERGER

STAR WARS BATTLEFRONT

Wollten Sie schon immer mal Darth Vader in die Knie zwingen? So machen Sie jeden *Krieg der Sterne*-Helden platt: Gehen Sie auf einen Server, der die Figuren aktiviert hat. Diese sind fast unbesiegbar, einfach abschießen können Sie die Obermotze nicht. Schnappen Sie sich deshalb ein schnelles Fahrzeug wie ein Speeder-Bike und warten Sie, bis der Held in einen Kampf verwickelt ist. Jetzt heißt es: Gas geben und drüber fahren – da ist selbst ein dunkler Jedi-Meister platt. CHRISTIAN RÖSCH

DIE SIMS 2

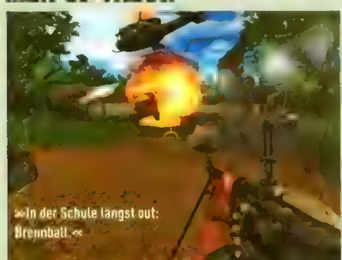
Durch einen kleinen Trick bauen Sie Ihren Sims ruck, zuck einen Keller. Erstellen Sie zuerst ein Fundament, welches Sie bis auf die äußere Begrenzung gleich wieder abreißen. Senken Sie mit dem Landschaftswerkzeug das Erdreich ab und glätten Sie den Untergrund soweit, dass Sie einen Bodenbelag drauflegen können. Nun nur noch eine Treppe dazu und der Party im Keller steht nichts mehr im Wege. FINJA GARSTENBERG

KURZ & KNACKIG

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Im Abhängen-Modus führen Sie Ihren Widersacher gekonnt an der Nase herum: Versuchen Sie, in Führung zu gehen und einen großen Abstand zum Gegner zu bekommen. Wenn Sie das Rennen jetzt sicher gewinnen wollen, Ihr Kontrahent aber aufholt, ziehen Sie die Handbremse und vollführen ein schnelles Wendemanöver. Rasen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind. Da Sie in Führung sind, geben Sie die Richtung vor – der andere hat zu folgen und flitzt erst mal meilenweit in die entgegengesetzte Richtung weiter, während Sie den Sieg holen. WOLFGANG ELDIETS

MEN OF VALOR



»In der Schule längst out: Brennball.«

Ein Tipp für die Mission, in der Sie den Hügel erstürmen sollen: Probieren Sie gar nicht erst, sich mit den Gegnern anzulegen. Rennen Sie einfach rechts hoch, ohne anzuhalten, sonst erscheinen immer wieder neue Feinde. HANS LUNDIUS

DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE

Rechtsklicken Sie auf die Spielverknüpfung auf dem Desktop und wählen Sie **„Eigenschaften"**. In die Zeile **„Ziel"** fügen Sie **-lwturbo** ans Ende an. Im Kampagnen-Modus wählen Sie eine Ihrer Armeen, halten die **„Umschalttaste"** gedrückt und marschieren ins nächste Feindesland ein, welches Sie automatisch einnehmen. Zudem können Sie mit der Kombination **„STRG+ALT+W"** während eines Kampfes die Schlacht für sich entscheiden. CAROLA ESEIG

DOOM 3

Frische Rekruten finden zur Begrüßung ein nettes Easteregg. Nachdem Sie in Mars City angekommen sind, sollen Sie sich im Marine-Hauptquartier melden. Besuchen Sie stattdessen das stille Örtchen. Werfen Sie mal einen Blick in die mittlere der Toiletten gegenüber vom Spiegel. TOM LUBINSKY

FAR CRY

Bei wem der sonnige Ballerknaller eher Urlaubsgefühle als Kampfgelüste weckt, der aktiviert unsere Cheats und lehnt sich entspannt zurück. Dazu erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel, rechtsklicken darauf und wählen Eigenschaften. Im Register Verknüpfung schreiben Sie ans Ende der Zeile **„Ziel"** den Parameter

-devmode

Während des Spielens öffnen Sie dann mit der **„^"-Zirkumflex-Taste** die Konsole. Dort tippen Sie folgende Befehle ein. **X** ersetzen Sie durch Zahlenwerte, mit **„Tabulator"** vervollständigen Sie die Eingabe. ACHTUNG: Die selbst angelegten Speicherstände funktionieren nicht immer zuverlassig!

Cheat	Wirkung
\ai_ignoreplayer 1/0	Gegner ignorieren Spieler ein/aus
\p_head_camera 1/0	Jacks Sicht ein/aus
\p_fly_mode 1/0	Flugmodus ein/aus
\e_fog 1/0	Nebel an/aus
\fov x	Sichtwinkel (2 bis 180°)
\game_Allow_AI_Movement 1/0	Gegner laufen an/aus
\g_RadarRangeOutdoor x	Radarreichweite im Außenbereich
\g_RadarRangeIndoor x	Radarreichweite in Gebauden
\hud_crosshair 1/0	Fadenkreuz an/aus
\hud_damageindikator 1/0	Schadensanzeige aus/an
\hud_disableradar 1/0	Radar an/aus
\sv_netstats x	Verbindungsinformationen (0 bis 3)
\sensitivity x	Maus-Empfindlichkeit
\w_recoil_ma_degree 0	Waffe verzieht nicht
\p_fly_mode 1/0	Schweben ein/aus
\r_nodrawnear 1/0	Waffe anzeigen an/aus
\i_mouse_accel x	Maus-Beschleunigung
\i_mouse_accel_max x	Maximale Maus-Beschleunigung
\load_level oder map Kartenname	Karte wechseln
\save_game	Spiel speichern (mit Bezeichnung)
\load_game	Spiel laden (mit Bezeichnung)

Kartenliste Einzelspieler:	
Archive	Pier
Boat	Rebellion
Bunker	Regulator
Carrier	Research
Catacombs	River
Control	Steam
Cooler	Swamp
Dam	Training
Factory	Treehouse
Fort	Volcano

Kartenliste Mehrspieler:	
mp_airstrip	mp_mangoriver
mp_cliffside	mp_monkeybay
mp_dam	mp_monkeybay_n
mp_dune	mp_radio
mp_freighter	mp_surf
mp_jungle	

Der aktivierte Entwickler-Modus bietet Ihnen im Spiel zusätzliche Funktionstasten:

Funktionstaste	Funktion
F1	Verfolgerperspektive
F2	Zum nächsten Kontrollpunkt
F3	Designer-Flugmodus
F4	Durch Wände fliegen
F7	Alle Filmszenen abbrechen
F9	Position merken (Schnellspeichern)
F10	Position laden (Schnellladen)
o	999 Schuss fur aktuelle Waffe
p	Alle Waffen

UNREAL TOURNAMENT 2004

Die Cheats funktionieren ausschließlich im Einzelspieler-Modus gegen Bots. Vorsicht: Wer betrugt, kommt nicht in den Genuss der Bonus-Charaktere. Drücken Sie die **„ö"-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Hier geben Sie die Codes ein und bestatigen mit der Eingabetaste. Wenn Sie einen Cheat deaktivieren wollen, geben Sie ihn einfach erneut ein.

Cheat	Wirkung
Enablecheats	Cheat-Modus aktivieren
God	Unsterblichkeit an/aus
Skipmatch	Aktuellen Level gewinnen
Allweapons	Sie erhalten alle Waffen
Allammo	999 Schuss für jede Waffe im Inventar sowie 100 Adrenalinpunkte
Loaded	Alle Waffen, volle Munition und 100 Adrenalinpunkte
Fly	Schwerelosigkeit
Ghost	Geister-Modus: Sie konnen durch Wande gehen
Walk	Geister-Modus wird aufgehoben
Invisible true/false	Unsichtbarkeit an/aus
Teleport	Versetzt Sie zum anvisierten Ziel
Amphibious	Unter Wasser atmen
Playersonly	Bots werden eingefroren
Fov x	Ändert das Sichtfeld. X steht standardmäßig für die Zahl 80. Wir empfehlen 100.
Freecamera true/false	Freie Kamerabewegung
Viewbot	Den Bots zusehen
Viewflag	Den aktuellen Fahnenträger ansehen
Viewplayer „Spielername"	Die Kamera wechselt zu dem angegebenen Spieler
Killviewedactor	Der beobachtete Charakter wird eliminiert.
Killbots	Tötet alle Bots
Setspeed x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen. Normalgeschwindigkeit: x = 1
Stat fps	Zeigt die aktuelle und die durchschnittliche Bildwiederholungsrate an
Stat net	Zeigt die Netzwerkstatistik an
Stat all	Alle Systeminfos anzeigen
Stat none	Statistiken ausblenden
Slomo .5	Halbiert die Spielgeschwindigkeit (auch die der Bots)
Slomo 2	Verdoppelt die Spielgeschwindigkeit (auch die der Bots)
Slomo 1	Normale Geschwindigkeit wiederherstellen
Pause	Pausen-Modus
Suicide	Selbstmord
Quit/exit	Spiel beenden

Medal of Honor: Pacific Assault

Sonne, Strand und Palmen? Ha! In MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT platzt dieser Traum für Private Tom Conlin jäh, als ein paar japanische Kamikazeflieger aufkreuzen. Hier lesen Sie, wie Sie sich für den verpatzten Urlaub revanchieren. Besondere Aufträge sind hervorgehoben.

ALLGEMEINE TIPPS

1. In den Optionen legen Sie fest, ob der Held blutet. Das Spiel wird dadurch wesentlich schwieriger, da nach jedem Messer- oder Bajonettangriff bandagieren angesagt ist, sonst verlieren Sie stetig Lebensenergie. Die Verbände anzulegen dauert ziemlich lange und Sie können sich währenddessen nicht wehren.
2. Mit einer Waffe zielen Sie nur aus der Deckung heraus oder wenn Gegner weit entfernt sind. Im Nahkampf trifft man aus der Hüfte gut genug. Im Ziel-Modus sind Sie zudem zu unbeweglich, um schnell zu reagieren.
3. Den Einzigen, den es zu retten lohnt, ist der Sanitäter – vorausgesetzt, es gibt keinen anders lautenden Befehl. Laufen Sie zu ihm hin, er steht dann selbstständig wieder auf und heilt die angeschlagenen Mitstreiter.
4. Mobile Geschütze tragen Sie nach Möglichkeit weiter zum nächsten Abschnitt, selbst wenn das Magazin leer ist. Normalerweise gibt es am Start Nachschub.
5. Hören Sie auf Ihre Gefährten. Diese teilen Ihnen häufig mit, was zu tun ist, ob irgendwo ein Heckenschütze auf der Lauer liegt oder wenn alle Feinde erledigt sind.
6. Die Marines sind nur langsam unterwegs, bleiben Sie trotzdem bei Ihrem Team, sonst wird es ungleich schwerer. An komplizierten Stellen die verschiedenen Befehle ausprobieren, wenn Sie nicht weiter kommen.

PEARL HARBOR

Am Hafen

Bewegen Sie sich am Kartenrand und suchen Sie hinter den Kisten Deckung. Bleiben Sie in der Nähe von Bobby. Die Flieger konnten Sie per MP vom Himmel holen, was aber weder nötig noch vorteilhaft ist. **Ihr geheimes Ziel auf dem Steg ist es, mindestens drei Verwundete zu retten.** Die Actioneinlage auf dem Boot ist nicht weiter schwer. Mit etwas Glück bewältigen Sie die Sequenz ohne zu schießen. Ergötzen Sie sich nebenher ruhig an der imposanten Grafik.

Wie flute ich das Schiff?

Absolvieren Sie den Abschnitt zügig, die Zeit ist knapp bemessen. Gehen Sie geradeaus und zweimal nach rechts durch die zerborstenen Stahlwände. Den heißen Dampfstrahl drehen Sie per Ventil am Kessel rechts ab. Steigen Sie die Treppe in der hinteren Ecke hoch und betätigen Sie die zwei Räder – den dritten Strahl auszustellen, lohnt sich nicht. Laufen Sie über den jetzt freien Steg geradeaus und quer durch den nächsten Raum, steigen Sie über die Stufen nach unten. Schräg gegenüber befindet sich das Trimmventil.

Wie gelange ich an Deck?

Das Schott am Laufsteg ist nun geöffnet, folgen Sie dem Matrosen. Retten Sie sich schnell von dem Ausstieg auf den Gang rechts und dann schnurstracks weiter voran in Richtung Norden. Tom grabscht sich die Axt an der Wand, womit er den Verschluss der Gasflasche am Boden abschlägt. Im Raum hinter der demolierten Luke hält sich ein Sanitäter auf. Bleiben Sie hier immer in geduckter Haltung, damit Sie den Rauch nicht einatmen. Den Verletzten im Süden sammeln Sie auf. Im Gang nach Norden zerhacken Sie links an der Wand die rot markierte Rohrleitung bei den zwei Dampfstrahlen. Vor Private Conlin steht ein weiterer Krankenpfleger, hinten links in der Ecke wartet ein Opfer auf Rettung, rechts bricht Tom schließlich mit ein paar Axthieben die Tür auf. Kraxeln Sie über den Kistenstapel an der Seite ein Deck nach oben, die im Weg stehenden Holzkisten zerkleinern Sie.

Deck 2

Hasten Sie nach Süden und biegen Sie rechts ab. In dem angrenzenden Zimmer liegt ein Verwundeter unter Kisten begraben, den Sie zum Arzt nördlich schleppen. **Auf dem Korridor dorthin finden Sie hinter der ersten Tür links den Kommandanten, für dessen heldenhafte Rettung Sie ein Erinnerungsstück erhalten. Zudem haben Sie somit das geheime Ziel erfüllt, vier Matrosen zu retten.** Nach der Tortur räumt die Mannschaft oben die Treppe frei und Sie steigen an Deck.

Wie verteidige ich die Schiffe?

Im Prinzip ballert Conlin auf alles, was ihm entgegenkommt. An dem Vierlings-Geschütz zeigt die Besatzung, aus welcher Richtung die Bedrohung naht. **Holen Sie 60 Flieger vom Himmel, um das letzte versteckte Ziel zu erreichen.**

MAKIN ATOLL

Die Landung

Bleiben Sie bei der Gruppe. Nach wenigen Metern auf der Insel treffen Sie auf die ersten Schurken. Stellen Sie sich hinter einen Baum und lehnen Sie sich zur Seite, um zu feuern. Ihren Revolver tauschen Sie gegen ein Gewehr. Dort liegt nach dem ersten Gefecht unter anderem ein Scharfschützengewehr herum, das sehr nützlich ist. Die Arisaka-Gewehre haben ebenfalls etwas für sich. Ein Bajonett ist im Nahkampf nicht zu schlagen.

Die Scharfschützen

Ihr Kamerad wird von einem Scharfschützen getroffen, der am Ende des Pfades auf einem Baum sitzt, rechts daneben lauert ein zweiter. In den Baumkronen hängen ab jetzt öfter Gegner. Im Dorf bewegen Sie sich rechts an den Hütten vorbei und besetzen die Flak, mit der Sie die Gegner Mores lehren. **Eine weitere Heldentat wird Ihnen angerechnet, wenn Sie den aus Süden herannahenden Lastwagen sofort in Brand setzen.** Durchstöbern Sie die Hütten, dort bekommen Sie Munition und Waffen. Zerstören Sie abschließend das Geschütz.

Im Sumpf

Stürmen Sie gleich rechts über den Trampelpfad zu dem M92. Weiter geht's durchs Wasser, südlich hebt Tom zwei Stellungen mithilfe des Scharfschützengewehrs aus. Falls Sie keins haben, führt rechts ein Pfad hinter die feindlichen Linien. Kämpfen Sie sich durch das Dorf, werfen Sie Granaten durch die Fenster der Hütten. Tom kämpft sich durch die Häuser an der Seite und benutzt die Hintertür. So überrascht er die Verteidiger und entgeht dem Stand-MG.

Der Funkturm

Wenn es darum geht, den Hügel mit dem Funkmast zu erstürmen, halten Sie sich links, räumen die Hütte in der Ecke und laufen hinten herum über den Trampelpfad an den Befestigungen vorbei. **Beeilen Sie sich, damit die Widersacher keine Verstärkung rufen.** Stellen Sie sich an ein Maschinengewehr, zerstören Sie die Jäger und wehren Sie die ankommende Verstärkung ab. Platzieren Sie abschließend die Sprengladung am Mast.

M



Rennen Sie Bobby hinterher zur nächsten Deckung, wenn die Flieger gerade über Sie hinweg sind. Als Spezialziel zerren Sie drei Verwundete hinter den nächsten Schuppen zum Arzt.



Holen Sie sich links die Axt von der Wand. Rechts hauen Sie auf den rot leuchtenden Verschluss, wodurch die Flasche wie ein Geschoss durch die Tür rast.



Robben Sie bis zu dem Auto. Von dort aus rennen Sie in einer Feuerpause weiter bis zu dem Haus hinter dem Panzer. Treten Sie von hinten an das Vehikel ran und legen Sie das Dynamit.

Werfen Sie eine Granate voraus, die Schaulustigen sind dadurch abgelenkt. Stecken Sie zunächst die Schrotflinte ein. Ziehen Sie den Soldaten weg, bevor die Flammen da sind.

Unterwegs zum Treibstofflager

Laufen Sie zur Straße und halten Sie auf das Fahrzeug drauf. Folgen Sie nicht dem Straßenverlauf. Marschieren Sie durchs Gehölz in östliche Richtung, an den Sandsäcken biegen Sie nach rechts ab. Hinter den Felsen am Straßenrand gehen Sie weiter in die vom Kompass vorgegebene Richtung. Machen Sie sich schleunigst seitlich an den Unterstand ran und zerstören Sie das Auto. Bahnen Sie sich einen Weg durch das nächste Lager, an jeder Ecke stehen Benzinfässer.

Das Treibstofflager

In einer der Hütten am Strand finden Sie Flottenbewegungspläne. Auf dem Steg neben dem Flugzeug erhalten Sie ein Scharfschützengewehr. Legen Sie damit auf den Wachturm des nächsten Lagers an, bevor Sie weiter vorrücken. An der Hauptstraße stehen mehrere explosive Tonnen, die Sie zuerst aufs Korn nehmen. Rechts und links befindet sich jeweils ein MG-Nest, daher nicht blindlings drauflosrennen. Mit dem Jeep fahren Sie weiter. Nach der wilden Hatz hechten Sie zu dem MG neben Ihnen. Ist die Gefahr gebannt, sprengen Sie die großen, grauen Tanks.

Wie komme ich am Panzer vorbei?

Halten Sie den Kopf unten, die Wachen im Lager links von Ihnen bemerken Sie sonst und der Panzer macht Ihnen ruck, zuck den Garaus. Schießen Sie auf die Fässerstapel. Wenn sich die Situation etwas beruhigt hat, robben Sie links am Rand zum Auto und weiter bis in die Hütte hinter dem Panzer. Heften Sie hinterrücks Dynamit an den Stahlkoloss. Bei den folgenden Stellungen benutzen Sie das Präzisionsgewehr, mit dem Sie aus großer Entfernung gegen die Wachtürme und die MGs vorgehen.

Wie rette ich den Piloten?

Beeilen Sie sich, um an den Piloten zu gelangen – die Flammen kommen immer näher und bringen das Flugzeugwrack zur Explosion. Neben dem Bruchpiloten liegt eine Schrotflinte, die Sie gleich brauchen. Werfen Sie den Japanern eine Granate entgegen, um sie zu vertreiben und **zerren Sie den Kerl weg zum Team.** Zwischen den Felsen liegen Verbandspäckchen. Dort gehen Sie in Deckung und harren aus.

Am Strand

Die Mörser befinden sich am Klippenrand, nur der letzte steht am Strand in etwa im Osten. Als Deckung dient Ihnen die Strohhütte zwischen den Bäumen, wo Sie Patronen einsacken. Holen Sie Willy zum Schlauchboot. Die zwei Zeros wehren Sie mit dem MG ab und klettern an Bord. Stellen Sie sich zuerst an das Geschütz in Richtung Strand, mit dem Sie die letzte Zero loswerden. **Sie sind ein Held, wenn alle Boote heil ankommen.** Wechseln Sie dann schleunigst an das MG hinter Ihnen und nehmen Sie die anfliegenden Bomber unter Feuer. Erwischen Sie nicht alle, auf die Torpedos im Wasser schießen.

GUADALCANAL

Zum Flugplatz

Rennen Sie bis zum Ende des Grabens. Von dort aus dringen Sie ohne Probleme ins Dorf ein. **Im zweiten Abschnitt holen Sie links aus einer Hütte Geheimpläne.** Zum Flugplatz durchschlagen, dort in den Lastwagen einsteigen.

Die Artillerie ausschalten

An die Artillerie kommen Sie, indem Sie hinter die Felsen am Hang spurten und dann in einer Feuerpause weiter zum Unterstand vorrücken. Es lohnt sich nicht, dem Kumpan zum MG nachzulaufen, um den Gegenschlag zu vereiteln. Holen Sie sich oben lieber eine zweite Maschinenpistole und werfen Sie zusätzlich Granaten und Sprengstoff – die Attacke kommt lediglich aus einem der Gräben. Achten Sie auf dem Rückweg auf den Scharfschützen links im Schuppen, wenn Sie den Hang hinunter rennen.

Am Fluss

Stellen Sie sich entweder selbst ans MG oder nehmen Sie die Panzerabwehrkanone von den Kisten, mit der Sie sich links auf die freie Fläche legen. Achten Sie darauf, dass die Angreifer nicht über die Sandsäcke steigen. Dem Flusslauf folgen Sie bis zum nächsten Feindkontakt, dann ziehen Sie sich zurück zum MG-Nest, wo Sie die Attacke abwehren. Ein paar Meter den Fluss runter existiert ein Fußweg, der links durch die Büsche führt und Sie in eine bessere Position bringt. Oben angekommen, stellen Sie sich an die Kanone und zerstören den Konvoi.

Am Flugfeld

Kämpfen Sie sich bis zum Flugplatz vor. Nachdem Sie das Flugfeld freigeräumt haben, stellen Sie sich ans .50cal. Die Zeros fliegen von rechts an. **Machen Sie Ihre Sache gut, stehen Sie als Held da.** Rennen Sie nach Westen, in der Baracke bewaffnen Sie sich neu und eilen weiter durch den Schützengraben zur Flugabwehrstellung am Anfang der Rollbahn. Besetzen Sie eines der Geschütze. Die Bomber kommen immer hoch oben rechts aus der Sonne, alle anderen Flugzeuge sind nicht von Belang.

Erste und zweite Verteidigungslinie

Ihre Kameraden schreien, wo die Feinde durchbrechen. Halten Sie die gefährlichen M92 frei, die die Widersacher aufbauen. Wenn Sie agil sind, haben Sie nach der Attacke die Möglichkeit, eine M92 zu ergattern. Setzen Sie an der zweiten Linie den Mörser mit einem Winkel von 55° ein. Damit treffen Sie den Hügel vor Ihnen. **Bei einem schnellen Volltreffer überleben alle eigenen Teams.** Danach steigen Sie auf das MG neben Ihnen um.



Nicht weit von der Hütte sitzen zwei der Mörserteams. Weiter rechts finden Sie das dritte.



Greifen Sie sich das Panzerabwehgeschütz von der Kiste und legen Sie sich links auf die erhöhte Fläche.



Laufen Sie vor und liefern Sie die Kiste an der Front ab. Tragen Sie nun den armen Tropf zum Feldlazarett.



Das Bild verdeutlicht die Positionen der Scharfschützen im Sumpf. Der Mittlere erwischt Sie zuerst. Die beiden kleinen Kreise zeigen die Plattformen hinter den Bäumen.

An der Brücke verschanzen Sie sich hinter dem Findling. Mit dem Scharfschützengewehr im Anschlag schauen Sie links auf die Plattform und sorgen dafür, dass das MG unbesetzt bleibt.

Die Flanken sichern

Verstecken Sie sich einfach vor der ersten Patrouille. Nicht weit entfernt lauern Gegner zwischen dem Kraut am Boden. Springen Sie nicht über den Wall nach unten, sondern nehmen Sie die vermeintlich toten Körper aufs Korn. **Nach getaner Arbeit beäugen Sie die Überbleibsel, ein Offizier lässt Geheimpapiere fallen.** Eine Hand voll Widersacher streunt noch durch die Gegend, dann treffen Sie auf die eigenen Jungs. Klemmen Sie sich hinter das Maschinengewehr und wehren Sie den Angriff von hinten ab.

Dritte Linie

Bedienen Sie die Haubitze, mit der Tom die erste Angriffswelle abwehrt. Falls Sie Energie benötigen, eilen Sie zum Feldlazarett in östlicher Richtung, wo Verbandskasten lagern. Vor Ihnen bricht ein Kamerad getroffen zusammen. **Tragen Sie seine Munitionskiste zu der Stellung rechts vorn und schleppen Sie ihn zum Sanitäter.**

Lunga Fluss

Folgen Sie dem Soldaten. Nach dem Wasserfall beobachten Sie eine feindliche Patrouille – **bleiben Sie unentdeckt!** Umgehen Sie die zweite Gruppe rechts in geduckter Haltung und **bemächtigen Sie sich ungesehen des Stand-MGs.** Die eroberte Waffe klemmen Sie sich unter den Arm, klettern über die Felsen und stoßen zu Ihrem Trupp. Bauen Sie das Maschinengewehr links am Ufer auf, Ihre Leute rufen Sie dahin zurück. Marschieren Sie weiter den Fluss runter, achten Sie dabei auf MG-Nester am Rand. Schleppen Sie das M92 bis zum bitteren Ende weiter mit – im folgenden Abschnitt ist es eine große Hilfe.

Im Sumpf

Zwischen den Bäumen verstecken sich Soldaten. Beim zweiten Hinterhalt steht rechts ein Geschütz, das Ihnen gefährlich werden könnte. Hinter der Flussbiegung bei den nächsten Hütten schlagen Sie sich rechts durch die Büsche, nachdem sich die Lage etwas beruhigt hat. Ein Pfad gegenüber den Häusern führt zum Munitionslager. Die dort stationierten Japaner gehen zum Kamikaze-Angriff über, ziehen Sie die Marines zurück. Nach der Sprengung heißt es: Abmarsch. Hinter dem verkohlten Steg am Dorfausgang springt ein Soldat hinter einem Felsen vor. Holen Sie sich sein Scharfschützengewehr. An der Flussgabelung voraus lauert auf einer Plattform in den Bäumen ein Heckenschütze. Sie sehen ihn, wenn Sie den weit entfernten Baum über den quer liegenden Stamm hinweg anvisieren. Jeweils links und rechts befinden sich weitere Plattformen, eine auf gleicher Höhe wie die mittlere, die andere an der Verengung des Flussbetts weiter hinten.

Kokumbona

Auf dem Weg zum Dorf stellt sich Ihnen erst eine Patrouille in den Weg, dann heißt es, an einem Unterstand mit zwei MGs vorbei zu gelangen. Den Hügel kommen Sie nicht ganz hoch, ohne getroffen zu werden. Setzen Sie sich hinter einen Findling, befehlen Sie Sperrfeuer und lehnen Sie sich zur Seite, um die beiden Schützen zu treffen. Beim ersten Ausguck schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr. Dort hinter den Sandsäcken verweilen Sie, bis der Ansturm vorbei ist. Links befindet sich ein weiterer Beobachtungsstand.

Wie nehme ich das Dorf ein?

Bleiben Sie oben an der Kuppe bei dem Felsen hocken. Von dort feuern Sie und werfen Granaten auf den Unterstand. **Laufen Sie hinter dem Dorf den Weg im Süden weiter, dort befindet sich ein Erdloch mit Kriegsgefangenen.** Kehren Sie mit den Geretteten zu Ihrer Einheit zurück und sichern Sie das nordwestliche Nest.

Das Tal

An der zweiten Kurve wurde im Westen ein unterirdisches Depot angelegt, in dem Sie Munition bekommen. **Tommy zerstört das Funkgerät in den Tunneln.** Im Tal liegen an jeder Ecke Soldaten, auch oben an den Hängen. An der Brücke verschanzt sich Tommy hinter einem Felsbrocken und nimmt den Turm links aufs Korn, bis das Flugzeug die Brücke bombardiert. Gleich an der ersten Ecke sitzt ein Heckenschütze, dahinter baut sich ein zweiter auf. Im Lager stehen zwei Wachtürme. **Jagen Sie die rote Tonne rechts hoch, schon gibt's einen weniger.** Arbeiten Sie sich durch den Schützengraben vor. **Nach dem Kampf sprengen Sie den zweiten Turm.**

Am Strand

Der Strand ist gut bewacht. Die Basis links besitzt drei Wachtürme, ein Geschütz am Boden und Mörser. Zwei Benzinfässer erleichtern Ihnen das Leben. **Legen Sie Dynamit an die Bauten, bevor Sie weiterziehen.** Der Trampelpfad nach Süden führt zur Artillerie. Schreiten Sie langsam voran, dann fliegen die einschlagenden Granaten ins Leere. An der Absperrung werfen Sie eine Granate voraus – schon ist die Hälfte der Arbeit erledigt. Im folgenden Lagerabschnitt wandern Sie nach links hinter die Kisten, schießen die Fässer in Brand und schleudern über den hölzernen Laufsteg hinweg eine Granate zum MG-Nest. Einen Weg zur Artillerie bahnen. Lassen Sie sich nicht durch Ihre Kameraden hetzen, zwischen dem Krempel um die Artillerie stolziert ein Haufen Soldaten herum. Stellen Sie den Zeitzünder etwa auf eine halbe Minute ein, dann haben Sie auch für den Rückweg genug Zeit.

Flugstunden

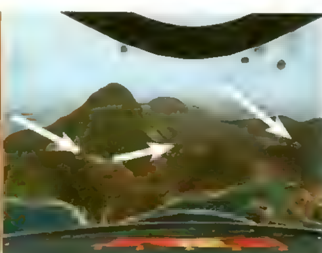
Schießen Sie nicht auf Ihr Seitenruder, das beschädigt den Flieger. Beim dritten Teil haben Sie rechts auf der Insel den Funkmast, links davon die drei Bomber auf der Rollbahn und in der Lagune die Boote mit den Fässern als Ziele. Im „Schiffe versenken"-Teil fliegen Sie in geringer Höhe längs über das Schiff und klinken die Bomben aus, so-



Auf der Suche nach flankierenden Truppen gelangen Sie an diese Stelle. Die Krieger stellen sich nur tot, also Vorsicht!



1. Tappen Sie den Bewachern hinter den Sandsäcken nicht in die Falle. 2. Schleudern Sie eine Granate zum MG-Nest.



Sie starten links vor der Insel. Servieren Sie die Antenne ab, verwüsten Sie das Flugfeld und stürzen Sie sich auf die Lagune.

M


Werfen Sie Ihre Präsente aus niedriger Höhe auf den Flugzeugträger ab. Wenn Sie längs über die Landebahn brettern, treffen Sie fast unter Garantie.


Holen Sie sich hier unbedingt die Präzisionswaffe, damit haben Sie wesentlich bessere Karten, heil an den Strand zu gelangen. Bei der Gelegenheit sichern Sie gleich noch den lecken Pott.

bald Sie über dem Deck sind. Beim Zerstörer kommen Sie von der Seite und lösen den Torpedo in einiger Entfernung aus. Noch ein paar Salven aus der Bordkanone hinterher, schon gehen die Kähne unter. **Wenn Sie es schaffen, die Zero hinter Ihrem Kollegen abzuschießen, sind Sie ein weiteres Mal der Held des Tages.**

TARAWA

Die Landung

Legen Sie rechts auf das Schiffwrack an. An Deck und im Bug stehen Soldaten. Räumen Sie den Pier. Dort lagern Gasflaschen und Benzinfässer. Oben im Schuppen kauert ein Scharfschütze, dem Sie das Gewehr abnehmen. Damit visieren Sie die letzten Verbliebenen am Bug des Wracks an. Unter dem Steg liegen Verbandspäckchen, zudem erhalten Sie ein portables M92-Maschinengewehr, mit dem Sie unter den Planken aufräumen. Der Weg zum Strand ist beschwerlich. Zuerst beschießen Sie die nahen Ziele links und legen schon aus großer Entfernung auf die mittlere Stellung an. In den zerstörten Landungsfahrzeugen bekommen Sie Medizin und Munition. Zudem bieten die Eisenteile Schutz, so dass Sie rechts fast gefahrlos vorankommen. Gelegentlich taucht auf dem Bootssteg Verstärkung auf. Bevor Sie trockene Füße bekommen, gesellen Sie sich zu Ihrer Gruppe, mit der Sie den Gegenschlag abwehren. Am Verteidigungswall entlang nach Süden tasten.

Den Strand sichern

Geradeaus beseitigt Tommy die Mannschaft hinter den Sandsäcken und marschiert nach links, wo er die Krieger in der zerborstenen Holzhütte von der Seite her überrascht. Gehen Sie in das Haus im Norden, dort bekommen Sie ein tragbares M92. Stellen Sie sich dann an das feste MG wenige Schritte weiter, um die Attacke zu vereiteln. Klemmen Sie sich das M92 wieder unter den Arm und stellen Sie es bei der Diele vor Ihnen auf. Falls Ihnen die Munition ausgeht, steigen Sie auf den Mörser um – in der steilsten Einstellung erreichen Sie die Schurken vor Ihnen. **Beeilen Sie sich! Räumen Sie schnell das Flugabwehrgeschütz im Osten, bevor die Mannschaft den alliierten Flieger erwischt.**

Die Artillerie

Bewegen Sie sich durch die Häuser vor Ihnen. An der Seite laufen Sie durch die Schützengräben und räumen die Bunker. Vor dem Panzer steht eine rote Tonne, rennen Sie dort links zur Hütte weiter. Die zwei Kanonen rechts sprengen Sie erst, wenn die Luft rein ist. Neben dem nächsten Durchgang steht links ein Geschützturm, hockend sehen Sie den Schützen. Sprengen Sie die beiden letzten Artilleriestellungen. Bevor es weiter geht, tanken Sie im Bunker ganz im Süden noch mal auf. Spätestens hier bekommen Sie das Model96 LMG.

Zurück zum Strand

Die beiden Geschütze werden besetzt, sobald Sie an dem Stacheldraht vorbeilaufen. Springen Sie in den Bombenkrater und schießen Sie von dort aus nach rechts. **Im Bunker in dieser Richtung lagern Torpedos, die Sie sprengen. Stellen Sie die Uhr nicht zu kurz ein und geben Sie Fersengeld.** Laufen Sie anschließend linker Hand weiter und flüchten Sie per Auto – sparen Sie sich das Geballere während der Fahrt.

Zum Kommandoposten

Überwinden Sie die ersten Verteidiger. Umgehen Sie die MGs in dem Bunker rechts herum. Nehmen Sie dazu die Route durch den Bombentrichter und krabbeln Sie hinter den Resten der Holzwände bis an die Betonmauer. Zuerst werfen Sie Granaten vor den Eingang und rennen dann mit gezückter Maschinenpistole los, um die zahlreichen Verteidiger zu überraschen. Beeilen Sie sich, die Panzer drehen sonst den Turm bis zu Ihnen. Bringen Sie anschließend Sprengladungen an die Fahrzeuge und die Dachantenne an. Nachdem keine Verteidiger mehr vorhanden sind, nutzen Sie die Luke im Erdgeschoss und schlagen sich zum nächsten Abschnitt durch.

Der große Bunker

Links aus dem zerstörten Kettenfahrzeug holen Sie sich das Scharfschützengewehr, falls Sie keines mehr haben. Knechen Sie unter den Ketten durch, um die letzte Kanone zu zerstören. Auf dem mittleren Podest zwischen den Gräben steht ein Panzerabwehrgeschütz. Rücken Sie es etwas nach links und erledigen Sie den feindlichen Panzer im Osten – mitnehmen lohnt sich. In diese Richtung vormarschieren. Die Gewehre in der Stellung vor Ihnen werden immer wieder neu besetzt. Conlin sucht Schutz hinter den Fässern, feuert auf beide Schützen und rückt bis zum Panzer rechts vor. Wiederholen Sie das Spielchen, werfen Sie sich danach in den Trichter. Die Verteidiger wagen einen Ausfall und der Unterstand fliegt in die Luft. Hasten Sie durch die Gänge. Am Ausgang achten Sie darauf, dass die Feinde sich nicht nur vor Ihnen aufgebaut haben, sondern auch über Ihnen in Ihrem Rücken stehen. Tom bekämpft den rechten Soldaten im bombensicheren Bunker und spurtet sofort über die Leitern hoch bis zum Belüftungsrohr. Nach der Explosion kauern Sie sich dort in die Mitte und harren aus.

Die letzte Schlacht

Kümmern Sie sich um die Geschütztürme mithilfe Ihres Scharfschützengewehrs oder mit der panzerbrechenden Kanone – falls Sie diese mitgenommen haben. Schlagen Sie sich zur letzten Verteidigungslinie durch. Springen Sie zu Ihren Kameraden in den Graben und warten Sie ab, bis die Granaten den Bunker zerstört haben. Die letzten Verbliebenen starten eine Banzai-Attacke. Ziehen Sie sich etwas zurück und sammeln Sie das Team.

ANSGAR STEIDLE


Staffieren Sie sich in den Trümmern aus und dann nichts wie ab zu Ihrem Trupp unter dem Steg.


Stapfen Sie durch den Bombentrichter, Krabbeln Sie hinter der Ruine vorwärts bis vor den Bunker.


Links mopsen Sie sich das Scharfschützengewehr und sprengen die Kanone. Von der Mitte aus erledigen Sie den Panzer.

Need for Speed Underground 2

Es ist wieder so weit: Nachts treffen sich Tuningfans mit ihren hochgezüchteten Boliden in einsamen Gegenden, um die Stadt bei illegalen Rennen unsicher zu machen. Mit unserer Hilfe werden Sie Ihre Gegner in NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 auf die hinteren Plätze verweisen.

DIE EVENTS

Outrun

Spontane Verfolgungsjagden durch die gesamte Stadt bieten eine einfache Möglichkeit, den Kontostand schnell aufzubessern – oder gegen Null gehen zu lassen, denn der Verlierer zahlt. Um im Zweikampf zu bestehen, sollten Sie also über eine gute Ortskenntnis verfügen. Falls Sie den Vordermann nicht gleich zu Beginn abdrängen oder in einen Unfall verwickeln können und der Abstand zu groß wird, versuchen Sie ihm auf einer alternativen Strecke zu folgen. Mit etwas Glück kommt er Ihnen dann sogar wieder entgegen. Auf Autobahnen empfiehlt es sich, den Rivalen auf der Gegenfahrbahn einzuholen und die nächste Abfahrt zu nehmen.

Rundkurs/Sprint

Diese Rennen quer durch die gesamte Stadt werden Ihnen am häufigsten begegnen. Gute Fahrzeugbeherrschung – vor allem in Kurven – und ein ausgewogenes Setup sind also Pflicht. Nicht immer sind alle möglichen Wege auf der Rennkarte eingezeichnet, darum sollten Sie nach Abkürzungen Ausschau halten. Insbesondere bei Autobahnkreuzen kann man oft einige Meter auf der richtigen Spur sparen.

Drift

Hecktriebler lassen sich zwar eher gewöhnungsbedürftig steuern, ermöglichen jedoch die spektakulärsten und längsten Drifts. In keiner anderen Disziplin zahlt sich konsequentes Üben so sehr aus wie hier. Sobald Sie es schaffen, sich permanent schlingernd über die Geraden und durch die Kurven zu schieben, sind sechsstellige Punktzahlen keine Seltenheit mehr. Aber auch mit den frontgetriebenen Fahrzeugen lassen sich akzeptable Ergebnisse erzielen, wenn die Geschwindigkeit beim Drift hoch genug ist. Für alle Klassen gilt: Ziehen sie lieber rechtzeitig die Notbremse, als an die Bande zu stoßen. Und lassen Sie Ihren Mitstreitern ruhig ein wenig Vorsprung, um dann freie Bahn zu haben.

Downhill-Drift

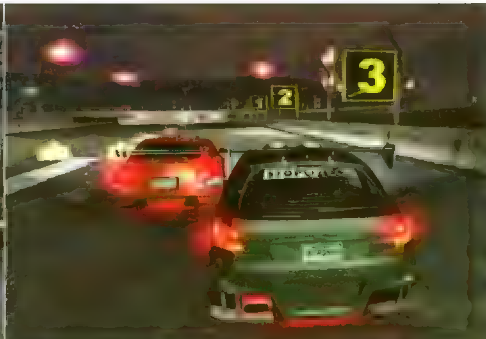
Im Gegensatz zum „normalen" Drift bleibt ein Zusammenstoß mit anderen Fahrzeugen hier nicht ungesühnt. Straßenführung und fehlende Bonuszone erschweren die Lage zusätzlich. Dafür reicht es oft zum Sieg, in einigen engen Kurven ordentlich zu punkten. Nutzen Sie die Geraden, um viel

Die Straßen von Underground 2: So finden Sie alle wichtigen Orte im Handumdrehen






Auf der Bonuszone zu driften, das ist einfach – allerdings ist es schwierig, die Streckenbegrenzung nicht anschließend auch gleich noch zu rammen.



Vor scharfen Kurven auf den Underground-Racing-League-Strecken helfen die Zahlenschilder am Streckenrand, damit Sie sich Ihren optimalen Bremspunkt merken.

Schwung zu holen und vermeiden Sie Kollisionen damit Ihr Multiplikator erhalten bleibt

Street-X
Die Strecken erinnern zwar an einen Driftkurs, aber Sie sollten es tunlichst vermeiden, die Traktion zu verlieren. Um die Strecken auf dem schnellsten Weg zu befahren, ist ständiger Bodenkontakt nötig. Die kürzeste Strecke ist hier die Ideallinie, steuern Sie also immer direkt auf die Innenseiten der Kurven zu. Falls Sie jemanden vor sich haben, bietet sich dort die beste Gelegenheit, ihn zu rammen und zu überrunden. Bremsen Sie vor einer Kurve gerade so stark ab, dass Sie, auch beim Betätigen der Handbremse (für einen U-Turn), nur minimal nach außen getragen werden und schnell wieder beschleunigen können

Drag
Ein guter Start und perfektes Schalten sind hier nur die halbe Miete, Aufmerksamkeit hat höchste Priorität. Strecke und Gegner müssen im Auge behalten werden; die Verfolgerperspektive und der Rückspiegel helfen dabei. Hindern Sie die Konkurrenten am Überholen, indem Sie ihnen rechtzeitig den Weg abschneiden oder sie abdrängen. Falls das nicht gelingt, müssen Sie sofort die Verfolgung aufnehmen. Nur so können Sie vom Windschatten profitieren, sich langsam wieder „ransaugen" und vorbeiziehen. Falls Nitro an Board ist und Sie in Führung liegen, sollten Sie das bis zur Zielgeraden aufsparen

Underground Racing League (URL)
Bei diesen Hochgeschwindigkeitsrennen kommt es auf eine gute Kurvenlage und -technik an. Die Zahlen auf den Schildern am Streckenrand unterstützen Sie dabei, sich den optimalen Brems- und Einlenkpunkt zu merken.

Zeitfahren
Damit Ihr Wagen das Cover eines Szenemagazins verschönern kann, müssen Sie erst mal den Fotografen erwischen. Die Zeit dafür ist knapp bemessen, also ist der Weg das Ziel. Das GPS zeigt Ihnen die kürzeste Strecke, jedoch ist das nicht unbedingt auch die schnellste

DER KARRIERE-MODUS

Willkommen im Spiel!
Einen schicken Wagen haben Sie da, doch leider gehört er nicht Ihnen. Das sollte Sie aber nicht daran hindern, damit ein wenig die Stadt zu erkunden und hier und da ein Rennen zu fahren, bevor Sie ihn wieder zurückgeben. Es wird noch eine ganze Weile dauern, bis Sie sich selbst so ein Geschoss leisten können. Und das schnell gewonnene Geld können Sie natürlich behalten

Fahrzeugauswahl
Kaufen Sie kein Auto, ohne vorher eine Probefahrt gemacht zu haben. Fahrzeuge mit Heckantrieb sollten nur von fortgeschrittenen Fahrern gewählt werden, weil sie schwerer zu kontrollieren sind. Da die Unterschiede in den Fahrleistungen ansonsten kaum der Rede wert sind, können Sie emotional entscheiden

Upgrades
Auch wenn Ihr Auto für den Underground noch viel zu gewöhnlich aussieht, sollten Sie natürlich zuerst die Leistung verbessern. Erst wenn Sie einen Sponsor gefunden haben, sind Sie verpflichtet, visuelle Upgrades zu installieren. Investieren Sie aber anfangs nicht mehr in den Style als unbedingt notig – Ihr Geld ist noch hart erspielt. Später verdienen Sie mehr an den Rennen und können sich alles leisten, was so in den Shops eintrifft. Achten Sie auch genau darauf, was die einzelnen Upgrades be-

Die Autobahnkreuze: Orientierung leicht gemacht, dank eingefärbter Wegstrecken


Die Autobahnkreuze sind recht verwirrend. Anhand der farbigen Einzeichnungen wird die jeweilige Streckenführung deutlich.



Verkehrsunfälle hinterlassen zwar keinerlei Schaden an den Fahrzeugen, halten Sie aber unangenehm lange auf. Blöd, wenn Ihnen währenddessen die Gegner davonfahren.



Ein Downhill-Drift mit hoher Geschwindigkeit kann Ihnen bereits zum Sieg verhelfen. Suchen Sie sich einfach eine taktisch günstige Stelle dafür aus.

wirken. Ein 6-Gang-Getriebe beispielsweise verbessert bei manchen Modellen zwar die Beschleunigung, geht aber zulasten der Höchstgeschwindigkeit.

Tuning

Sie können erfreulich viel an den verbauten Teilen einstellen. Das ist insbesondere für die schwierigste Spielstufe und für Online-Games sehr hilfreich. Aber in jedem Fall kann ein leistungsstarkes Tuning für Drag-Races Ihnen mehrere Sekunden bringen.

Mittelbeschaffung

Brauchen Sie Geld? Da gibt es mehrere Möglichkeiten. In der Stadt finden Sie beispielsweise öfter kleine Finanzspritzen. Auch ein Sponsorenvertrag (ab Level 2) und die damit verbundenen Pflichtrennen füllen die Kasse überdurchschnittlich gut. Absolvieren Sie diese und die URL also zuerst, wenn Sie Ihr Budget aufstocken wollen. Schließlich haben Sie noch ständig die Möglichkeit, an Outruns teilzunehmen, was aber bekanntlich mit einem gewissen Risiko verbunden ist.

Lachgas, Nitro, N2O

Es kann nie schaden, einen vollen Tank Extraschub zu haben. Mit kleinen Showeinlagen ist das erledigt: Eine einfache 360-Grad-Drehung bringt satte 400 Einheiten. Aber auch U-Turns, Slides, Sprünge und dichtes Vorbeifahren an anderen Autos füllen die Kartusche. RUDI BIRKENBACH



Sparen Sie ein wenig Nitro für den Schlusssprint auf, falls es auf der Zielgeraden noch knapp wird.

Die Fahrzeuge

Nicht alle Autos, die gut bestückt vom Band gehen, lassen sich auch gut aufrüsten. Diese chronologische Tabelle enttarnt so manchen Wolf im Schafspelz und gibt Aufschluss, wie sich die Installation aller Leistungsupgrades auf die einzelnen Wagen auswirkt. Durch individuelles Feintuning können natürlich noch bessere Leistungen erzielt werden. Aber lassen Sie sich nicht nur von den blanken Werten beeindrucken, auch die Antriebsart ist für ein optimales Fahrverhalten von großer Bedeutung.

		Handling		Beschleunigung		Höchstgeschwindig-	
Fahrzeug	Antrieb	Serie	Upgrade	Serie	Upgrade	Serie	Upgrade
Peugeot 206 GTI	Front	10	88	0	89	31	69
Ford Focus ZX3	Front	6	100	0	92	32	72
Toyota Corolla	Heck	8	94	8	94	33	67
Nissan 240 SX	Heck	10	100	1	100	33	74
Mazda Miata MX-5	Heck	7	100	0	94	39	86
Honda Civic	Front	6	92	8	97	39	69
Hummer H2	Allrad	8	53	0	92	1	36
Lincoln Navigator	Allrad	0	58	0	66	0	39
Cadillac Escalade	Allrad	1	58	0	94	6	47
Hyundai Tiburon	Front	11	99	0	100	28	64
Nissan Sentra	Front	11	97	6	100	24	61
Toyota Celica	Front	10	100	1	100	32	72
Lexus IS 300	Heck	17	85	11	94	24	60
Toyota Supra	Heck	15	100	21	100	21	60
VW Golf GTI	Front	11	100	3	89	24	64
Audi A3	Allrad	25	100	25	97	29	71
Acura RSX	Front	14	89	15	97	32	69
Mitsubishi Eclipse	Allrad	14	94	8	97	33	69
Audi TT	Allrad	22	97	25	97	42	76
Mazda RX-8	Heck	25	96	18	97	39	75
Nissan 350Z	Heck	31	97	25	100	28	61
Infiniti G35	Heck	25	92	21	97	25	63
Mitsubishi 3000 GT	Allrad	28	88	28	89	31	68
Pontiac GTO	Heck	26	83	25	100	17	58
Ford Mustang GT	Heck	25	94	25	100	18	56
Nissan Skyline	Allrad	22	100	25	97	58	80
Mitsubishi Lancer	Allrad	31	89	25	89	42	72
Mazda RX-7	Heck	28	83	25	94	33	67
Subaru Impreza	Allrad	36	94	25	92	31	67



Rücken Sie Ihr Fahrzeug ins rechte Licht, wenn Sie einen Termin zum Fotoshooting bekommen. Schließlich wollen Sie doch mit den Bildern protzen.



Achten Sie beim schnellen Drag-Modus auf die gemein platzierten Hindernisse: Wenn Sie hier einen Unfall bauen, sind Sie auf der Stelle raus aus dem Rennen.

Einstellungen

Natürlich obliegt es Ihren persönlichen Präferenzen, welche Auswahl Sie bei den Spieloptionen treffen. Unentschlossene und Einsteiger finden hier dennoch eine kleine Entscheidungshilfe.

Schwierigkeitsgrad

Wenn Sie den ersten Teil der *Underground*-Reihe durchgespielt haben, kommt der Modus „Einfach" nur infrage, wenn Sie Ihr Fahrzeug in Rekordzeit aufrüsten wollen: Die Gegner sind hoffnungslos untermotorisiert, trotz zahlreicher Kollisionen und unsauberer Fahrweise gewinnen Sie mühelos. Lediglich bei den neuen Events „Downhill-Drift" und „Street-X" sind eventuell mehrere Anläufe zum Sieg nötig. Anfänger werden für diesen Schwierigkeitsgrad aber dankbar sein, auch weil sie sich keine Gedanken über Feintuning und taktische Fahrzeugwahl machen müssen.

Perspektive

Die Ansichten „Stoßstange" und „Fahrzeugdach" vermitteln das realistischste Fahrgefühl und ermöglichen eine gute Einschätzung der Strecke. So haben Sie zwar Ihr selbst gestaltetes Schmuckstück nicht permanent vor Augen, aber dafür gibt es ja schließlich ein Replay.

Schaltung

Die Frage nach manueller Schaltung stellt sich nur, wenn Sie Ihr Fahrzeug sicher beherrschen. Mit ihr kann man durch vorausschauende Fahrweise noch etwas Zeit gutmachen, was insbesondere bei höchstem Schwierigkeitsgrad und gegen menschliche Mitspieler von Vorteil ist. Außerdem haben Sie so noch ein Ass im Ärmel: Die Motorbremse. Zum Verzögern vor Kurven einfach mal einen Gang runterschalten. So bleibt das Auto besser kontrollierbar als beim normalen Bremsen.

Lenkrad oder Tastatur?

Die Tastatur reicht vollkommen aus, um hier zu gewinnen. Falls Sie aber Probleme mit der ungenauen Steuerung haben, empfiehlt sich die Anschaffung eines Lenkrades. Dann werden auch kleinste Lenkbewegungen erkannt und die analoge Signalübertragung der Pedale hilft enorm beim Halten der optimalen Drehzahl beim Drag. Außerdem können Sie einen Hecktriebler beim Driften quasi mit dem Gasfuß präzise lenken.

Kurventechnik

Grundsätzlich gilt: Kurven immer von außen nach innen anfahren, um einen größtmöglichen Radius bei kurzer Wegstrecke zu schaffen. Je nachdem, wie Sie die Kurven durchfahren möchten, gibt es verschiedene Wege, um die Spur zu halten.

Sicher

Da es kein ABS gibt, können Sie nicht gleichzeitig lenken und bremsen. Verzögern Sie also vor der Kurve, um sie dann mit vollem Grip zu nehmen und sofort wieder zu beschleunigen. Falls Sie sich in der Geschwindigkeit verschätzt haben, sollten Sie in dieser Reihenfolge vorgehen:

1. Kleine Fehler können korrigiert werden, indem Sie einen kleinen Moment vom Gas gehen.
2. Falls das nicht hilft, tippen Sie kurz die Bremse an.
3. Jetzt hilft nur noch die Handbremse, um nicht gegen ein Hindernis zu stoßen.

Spektakulär

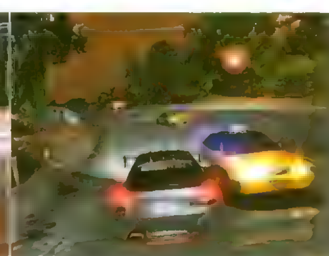
Sie mögen es lieber schnell, laut und quietschend? Dann lenken Sie kurz vor der Kurve in Richtung Ecke ein, ziehen die Handbremse und lenken sofort gegen. So kommen Sie zwar manchmal etwas langsamer durch die Kurve, können den Nachteil aber durch das dabei aufgefüllte Nitro wieder ausgleichen. Falls Sie sich hier verschätzen, ist es allerdings schwer, noch etwas auszugleichen. Sie können versuchen, einen Zusammenstoß mit einer Ladung Nitro zu verhindern. Entweder das klappt oder Sie setzen die Karre mal so richtig gegen die Wand.



Mit der richtigen Kurventechnik haben Sie nicht nur beim Street-X schnell die Nase vorn.



Malen Sie ruhig ein paar Kreise auf die Straße – das sieht gut aus und füllt Ihr Nitro schnell nach.



Riskante Fahrweise zahlt sich aus: Je öfter Sie dicht am fließenden Verkehr vorbeifahren, desto mehr Punkte bringt das.

Star Wars Battlefront

Die Schlacht um Hoth ist geschlagen und Sie suchen neue Herausforderungen? Ha! Auf Kashyyyk, Yavin und weiteren Planeten aus dem riesigen STAR WARS-Universum gibt es jede Menge zu tun. Mögen unsere BATTLEFRONT-Tipps mit Ihnen sein.

SCHROTTTREIF

Droidenjagd

Egal ob Rebell, Diener des Imperators, Klonkrieger oder Separatist – in fast allen Online-Partien sieht man zerstörte Droiden. Diese überall auf den Karten verteilten „Blechbüchsen" garantieren Munitionsnachschub oder dienen als Sanitäter, um angeschlagene Kämpfer wieder auf die Beine zu stellen. Ein Team, das es schafft, diese Ressourcen für die gegnerische Partei zunichte zu machen, ist im Vorteil. Aber nicht gleich aufgeben, wenn Sie ins Hintertreffen geraten – stattdessen den Fusionsschneider der Piloten einsetzen. Damit reparieren Sie auch zerstörte Droiden.

KAMINO: TOPICA CITY, KLONKRIEGE

1. Strategisch interessant ist der große runde Komplex des Klonzentrums. Die Jetpack-Truppen der Klonkrieger können mithilfe ihrer Jetpacks Positionen auf dem Dach einnehmen. Von diesem Platz lassen sich praktisch alle wichtigen Kontrollpunkte beobachten.
2. Aufseiten der Separatisten sind die Droidikas geeignet, um in den engen Gängen die gegnerischen Truppen aufzuhalten. Schwierig ist deren Steuerung, die viel zu schwammig ist.
3. Die Jetpack-Truppen schweben zu den Kontrollpunkten hin. So lässt sich eine regelrechte „Luftlandung" durchführen, da die Entfernungen zwischen den Plattformen nicht groß sind.
4. Scharfschützen finden an den verlängerten Vorsprüngen der Unterbauen gute Versteckmöglichkeiten. Säule und Laterne geben ausreichend Deckung.

KASHYYYK: INSELN, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Die Karte eignet sich besonders für kleinere Gefechte. Die Raumjäger sind letztlich überflüssig, da sich Dogfights aufgrund der kleinen Spielfläche nur schwer spielen lassen.
2. Die Kontrollpunkt-Verteidigung ist auf beiden Seiten hervorragend in den Hütten umzusetzen. Dort gibt es ausreichend Deckung, die vor allem den Scharfschützen nutzt.
3. Sehr zu empfehlen sind Flankenangriffe. Meistens tummeln sich die Spieler in der Kartenmitte und beharken sich, was das Zeug hält. Dabei bieten die steilen Uferböschungen eine gute Möglichkeit, ungesehen zum nächsten gegnerischen Kontrollpunkt zu schleichen.
4. Die Buschpartien sind bestens geeignet, um Minen zu legen. Normalerweise erkennt ein Gegenspieler die zu spät und schon haben Sie einen Frag mehr auf dem Konto.

KASHYYYK: DOCKS, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Die Verteidiger der Docks nutzen die Plattformen konsequent aus. Ob mit Raketenwerfer oder als Scharfschütze – die hölzernen Ausgucke bieten exzellente Übersicht, um das Terrain zu kontrollieren und feindliche Kräfte zu bearbeiten. Während sich die Scharfschützen um die Infanterie-Einheiten kümmern, erledigen Raketenwerfer die Fahrzeuge.
2. Im galaktischen Bürgerkrieg kommen die Wookies an dieser Stelle voll zum Zuge – die Bomben sind ideal, um AT-STs zu zerlegen.
3. Spielen Sie auf der imperialen Seite, ist Mannschaftsgeist gefragt, um diese Karte zu meistern. Scharfschützen geben in liegender Position vom südlichen Kontrollpunkt aus Deckung. Hauptziele sind gegnerische Raketenwerfer oder Wookies, die Gehern gefährlich werden können.

NABOO: EBENEN, KLONKRIEGE

1. Der mittlere Kontrollpunkt ist meist hart umkämpft. Versuchen Sie, auf den umgestürzten Steinsäulen Abwehrtürme zu errichten. Ein Job für die Piloten auf jeder Seite.
2. Wollen Sie die Türme der Gegenpartei beseitigen, empfiehlt sich der Einsatz der Schwebepanzer. Deren Feuerkraft ist stark genug, um die Türme zu demolieren.
3. Die hohlen Steinköpfe sind ideal, um sich mit Scharfschützen oder Raketenwerfer zu verschanzen und Angreifer abzuwehren. Doch Vorsicht – gute Raketenschützen setzen eine derart platzierte Truppe schnell außer Gefecht, da die Öffnung genug Platz bietet, um hineinzufeuern.

NABOO: THEED, KLONKRIEGE

1. Manch ein Spieler fragt sich, wozu es auf dieser Karte Schwebepanzer gibt. In den engen Straßen rund um den Palast sind die dicken Brocken schwerfällig. Aber setzen Sie die Gefährte doch mal auf der Wasserfläche um den Rundbau ein. Von dort lassen sich Angreifer prima abwehren.
2. Eine bewährte Taktik der Palast-Angreifer besteht darin, zunächst die beiden Kontrollpunkte an den Flügeln einzunehmen. Zum Schluss werden die Panzer am verbleibenden Kontrollpunkt platziert. Gegen dieses Spawn-Killing hat die andere Seite kaum eine Chance. Trotzdem ist es ratsam, auf ein solches Spielverhalten zu verzichten, da es in der Community nicht gern gesehen wird.

RHEN VAR: HAFEN, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Anders als auf Hoth gibt es hier keine T-47-Schneegleiter, mit denen sich AT-ATs per Harpune beseitigen lassen. Effektiv gegen die Stahlungeheuer sind Kampfgleiter und Wookies. Während die Pelzträger Haftminen an den Beinen der AT-ATs anbringen, feuern die Gleiter aus allen Rohren auf den Blechkoloss. Der Rest des Rebellenteams schützt die entsprechenden Einheiten und kümmert sich um Infanterie und Schwebepanzer.
2. Auch wenn sich ein Großteil des Gefechts um den imperialen Kampfläufer dreht – die Eistunnel sind strategisch wertvoll. Oft gelingt es einem Team, die Tunnel für sich zu nutzen, um gegnerische Kontrollpunkte hinterrücks einzunehmen.
3. Wer die Tunnel verteidigen will, setzt Minen ein und postiert einen Schwebepanzer am Ausgang.

RHEN VAR: ZITADELLE, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Die Karte ist sehr verschachtelt und bietet viele Versteckmöglichkeiten. Einheiten mit Jet-



Von der hölzernen Plattform aus nehmen Sie mit dem Raketenwerfer sofort die imperialen Geher aufs Korn. Nach jedem Schuss Deckung suchen.



Der Spieler im Schwebepanzer hat gut aufgepasst und den gegnerischen Abwehrturm (1) sofort unter Beschuss genommen.


Das imperiale Team unterschätzte im Gefecht auf Rhen Var die Panzer der Rebellen. Ohne den Stahlkoloss haben es Vaders Truppen schwer auf dieser Karte.


Die Rebellenpanzer versuchen vergebens, die anrückenden AT-STs aufzuhalten. Arbeiten Sie in Teams, um mit den gegnerischen Fahrzeugen aufzuräumen.

packs sind im Vorteil, da sie rasch den Standort wechseln, Mauern überwinden und sich so schnell gegnerischen Kontrollpunkten nähern können.
2. Darüber hinaus nehmen Jetpack-Truppen auch erhöhte Versteckpositionen ein und überraschen den Feind. Es dauert meist einige Zeit, bis Ihr versteckter Schütze von Gegenspielern entdeckt wird.

TATOOINE: SANDMEER, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Die Kontrollpunkte Haus (Rebellen) und Sandmeer (Imperiale) bilden erfahrungsgemäß die primären Angriffsziele, da dort die meisten Fahrzeuge der jeweiligen Partei erscheinen.
2. Die Schwebepanzer der Rebellen sind etwas robuster als die imperialen Geher. Gut eingespielte Teams räumen mit den Panzern fast alles weg.
3. Sobald die Rebellen nur noch den Kontrollpunkt Haus besitzen, bauen sich die imperialen Spieler gern dort auf, um massenweise Spawnkills einzuheimsen.
4. Ebenso verfahren Rebellenteams am Kontrollpunkt Sandraupe. Um eine solche „Sackgasse" zu vermeiden, ist es ratsam, möglichst früh einen der Tusken-Kontrollpunkte zu übernehmen. Schnelle Vehikel wie die Speeder-Bikes helfen weiter.
5. Kommen Sie dem Sarlacc nicht zu nahe. Kenner der ersten Trilogie wissen, dass mit dem gefräßigen Untier nicht zu spaßen ist.

TATOOINE: MOS EISLEY, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Hauptziel für die imperiale Seite ist der Hangar von Mos Eisley. Kurz nachdem dieser Kontrollpunkt eingenommen worden ist, erscheint vor dem Hangar ein AT-ST, der einen netten Bonus abgibt. Die Rebellen erhalten kein Fahrzeug, wenn der Hangar wieder ins eigene Team übergeht.
2. Statt den Hangareingang zu stürmen, setzen gewiefte Imperiale Darktrooper ein, um mit deren Jetpacks von der Nordostseite über die Mauern zu hüpfen.
3. Rebellenteams tun gut daran, den Hangar auf Biegen und Brechen zu verteidigen. Sprechen Sie sich mit den Mitspielern ab, dass sowohl die Geschütze besetzt sind als auch der nördliche Mauerbereich überwacht wird.
4. Ein wahres Scharfschützenparadies geben die vielen Dächer der Stadt ab. Lauffreudigere Spieler nutzen die Winkelgassen und hüpfen über die Mauern, um sich schnell zu gegnerischen Kontrollpunkten zu begeben.
5. Kontrolliert ein Team die Cantina, ist es ratsam, die dortigen Eingänge permanent zu verminen. So lässt sich die Kneipe leicht verteidigen, da es bei dem EG-Droiden in der Ecke permanent Minennachschub gibt.

YAVIN 4: TEMPEL, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Fies – die Imperialen besitzen AT-STs, mit denen sie die Rebellen dezimieren können.
2. Was im Eifer des Gefechts von vielen Spielern übersehen wird: Im Süden führt ein schmaler Pfad am Wasserfall direkt zum Kontrollpunkt mit den AT-STs. Sind die Rebellen fix, übernehmen sie diesen Punkt und verschaffen sich so einen Vorteil.
3. Ansonsten ist die Karte für die Rebellen in den schicken Tarnanzügen gut geeignet, um sich hinter Gebüschen zu verstecken.
4. Speeder-Bike-Fahrten sind nützlich, um schnelle Vorstöße zu machen.
5. Achtung, auf dieser Karte wird mit Vorliebe vermint, da die Metallscheiben nur schwer auf dem Waldboden zu erkennen sind.

YAVIN 4: ARENA, GALAKTISCHER BÜRGERKRIEG

1. Für die Imperialen gilt, mit den AT-STs möglichst im Team zu arbeiten, um mit den Schwebepanzern der Rebellen fertig zu werden.
2. Die Logen-Punkte lassen sich mit Darktroopern flott einnehmen. Mit einem Sprung ist fast die gesamte Breite der Arena zu überbrücken.
3. Beide Teams sind gut beraten, möglichst früh den Kommandoposten der Gegenseite einzunehmen. Hat die Gegenseite keine Fahrzeugunterstützung, ist die Karte schnell gewonnen.
4. Die Logenseiten sind begehrte Plätze für Scharfschützen, da sich gute Versteckmöglichkeiten ergeben.
5. Sprechen Sie sich im Team ab, um genügend Piloten einzusetzen, die Abwehrtürme und Fahrzeuge in Schuss halten.

STEFAN WEISS


Die Rebellen ließen den Hangar ungeschützt. So gelangt dieser Darktrooper unbemerkt zum Kontrollpunkt (1) und damit an den AT-ST.



Der südliche Kontrollpunkt der Imperialen hat eine Schwachstelle: Der Pfad, welcher sich unscheinbar am Wasserfall vorbei zum Plateau hochschlängelt.

Rollercoaster Tycoon 3

Legen Sie die Sicherheitsgurte an, stellen Sie Ihre Rückenlehnen senkrecht und verstauen Sie lose Gepäckstücke rutschfest unter Ihrem Vordersitz. ROLLERCOASTER TYCOON 3 rüttelt Passagiere wach. Wie Sie Parkbesuchern den Adrenalinkick verabreichen, verraten wir hier.

ERSTE SCHRITTE

Tutorial

Das Tutorial von *Rollercoaster Tycoon 3* ist in verschiedene Kapitel gegliedert. Um nicht gleich zu Beginn den Überblick zu verlieren, spielen Sie unbedingt alle Kapitel durch. Lernen Sie, wie man Parks von Grund auf gestaltet, Achterbahnen baut, Besucher mittels Imbiss- und Getränkestände versorgt und Fanartikel unter das Volk bringt.

Sandkasten

Neben den 18 bunt gestalteten Szenarien bietet Ihnen *Rollercoaster Tycoon 3* die Möglichkeit, nach Lust und Laune zeit- und geldunabhängig zu tufteln. Im Sandkasten-Modus finden Sie sich in einer Art autodidaktischem Tutorial wieder. Anders als in den nach Themen aufgeteilten Szenarien stehen Ihnen hier alle Entwicklungsstufen der verschiedenen Attraktionen zur Auswahl. Gestalten Sie einen Park frei nach Ihren Wünschen und finden Sie heraus, wie die Besucher darauf reagieren.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist simpel. Verbuchen Sie so schnell wie möglich eine positive Bilanz. Dies erreichen Sie nicht nur durch den Bau halsbrecherischer Achterbahnen, auch die Grundbedürfnisse Ihrer Besucher sind zu befriedigen.

DIE THEMENWELTEN

Generisch

Die generische Themenwelt bezieht sich vor allem auf den klassischen Freizeitpark ohne Schnörkel. Ein Park dieser Kategorie ähnelt einem großen Volksfestplatz mit spießigen Dekorationen. Die Zielgruppe begrenzt sich auf Familien mit kleinen Kindern.

Gruselig

Idealer Tummelplatz für Halbstarke. Furchterregende Fahrgeschäfte, gruselige Dekorationen und grausig-leckere Köstlichkeiten sind ein wahrer Besuchermagnet.

Sci-Fi

Zukunftsorientierte Themenparks wecken das Interesse von Kindern und Jugendlichen gleichermaßen. Die Szenerie wird vor allem durch hängende Achterbahnen charakterisiert.

Western

Ein Westernpark lebt tatsächlich vom Cowboy- und Indianer-Image. Die stilechte Holzachterbahn darf hier auf keinen Fall fehlen, um Familien anzuziehen.

Abenteuer

Inka-Schätze, geheime Gänge in der Cheops-Pyramide oder fliegende Teppiche gehören in diese Kategorie. Abenteuerszenarien bieten sich auf Inseln an und ziehen Groß und Klein gleichermaßen in ihren Bann.

PERSONAL

Allgemeine Personalpolitik

Fachkundiges Personal ist ein absolutes Muss für jeden funktionsfähigen Freizeitpark. Doch beachten Sie, dass Angestellte zu entlohnen sind. Stellen Sie also nicht mehr Personal ein, als Sie sich leisten können. Das Gehalt ist ausschlaggebend für die Moral und den Zufriedenheitsgrad eines Arbeiters. Fühlt er sich unterbezahlt, sinkt seine Motivation und er arbeitet nur noch halbherzig. Ein gutes Arbeitsklima fällt auch dem Inspektor auf, der Ihren Park von Zeit zu Zeit heimsucht, um ihn zu bewerten und Ihnen Boni zu verleihen.

Wartungsarbeiter

Wartungs- und Reinigungspersonal sorgt für ausreichend Sauberkeit in Ihrem Park. Müllberge ziehen lästige Vögel an und halten Besucher fern. Spuren von sich übergebenden Passagieren halten möglicherweise andere davon ab, ein Fahrgeschäft zu betreten. Halten Sie Ihren Park rein, dann sind alle zufrieden.

Mechaniker

Mechaniker kümmern sich um die Betreuung Ihrer Attraktionen. Sie reparieren selbstständig und begeben sich nach getaner Arbeit auf Patrouille. Sie minimieren durch zügiges Eingreifen im Schadensfall die Wartezeiten und tragen so ihren Teil zu einem positiven Gesamterscheinungsbild des Parks bei.

Security

Sicherheitsbeamte sorgen für Recht und Ordnung und halten Jugendliche davon ab, Unfug zu treiben. Sie dienen auch als Informationsquelle für so manchen verloren gegangenen Besucher. Ist Ihr Park sicher, fühlen sich Ihre Gäste wohl und die Parkbewertung steigt.

Entertainer

Entertainer halten das Publikum bei Laune und sorgen für positive Stimmung unter den Gästen. Vor allem in Gruselszenarien sind sie ein Garant für positive Bewertungen.

Eigene Gruppen

Erstellen Sie im Editor einzelne Personen oder Gruppen nach beliebigen Vorbildern und verfolgen Sie ihre Wege innerhalb des Parks. Abhängig von Alter, Geschlecht und Begeisterung lassen sich die von Ihnen erstellten Gruppen im Spiel studieren und ihr Verhalten deuten. Dies kann ein sehr nützliches Feature sein, das Ihnen die Gestaltung des Parks erleichtert.

MANAGEMENT

Marketing

In den meisten Szenarien befinden sich bereits zu Beginn zahlreiche Besucher in Ihrem Park. Durch geschicktes Marketing können Sie diese Zahl steigern. Jede Marketing-Kampagne kann auf verschiedene Altersgruppen ausgerichtet werden und erhöht somit systematisch den Anteil Ihrer eigentlich anvisierten Zielgruppe. Vergessen Sie jedoch nicht, auch Familien als Ganzes anzusprechen, da gerade Väter sich im Spielverlauf als sehr spendabel erweisen.

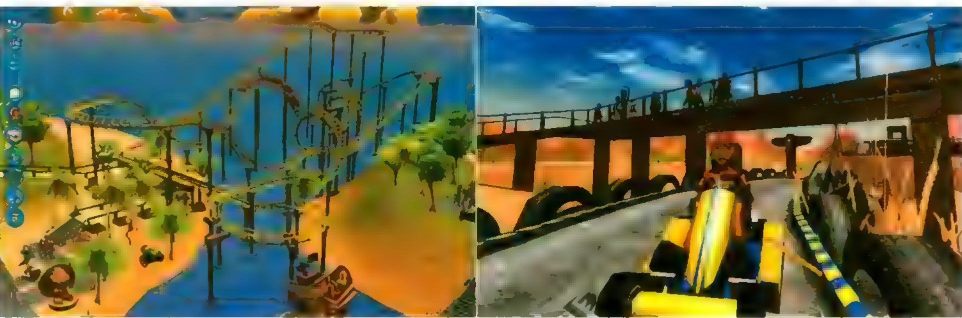
Merchandising

Besucher von Freizeitparks geben gern Geld aus. Bieten Sie Ihren Gästen ausreichend Möglichkeiten und Gründe, dieser Leidenschaft zu frönen. Vor allem in Nähe des Ein- und Ausgangsbereichs entpuppen sich Souvenirläden als wahre Goldgruben. Ist Ihr Park in mehrere Themenwelten aufgeteilt, achten Sie darauf, spezifische Einkaufsmöglichkeiten in den dazugehörigen Gegenden zu positionieren.

Vielfalt und Zielgruppe

Abhängig von Ihrer primären Zielgruppe sollten Sie Ihren Park gekonnt einrichten und ausbauen. Zu beachten ist allerdings die Tatsache, dass sich auch abends Geld machen lässt. Tagsüber finden sich vermehrt Familien im Park wieder, während abends eher Halbstarke auf der steten Suche nach Nervenkitzel durch die dunklen Gassen schlendern. Bieten Sie aber auch kleinen Gästen Grund zur Freude, indem Sie harmlose Attraktionen und Fahrgeschäfte ins Programm

R



Der Triple Corkscrew ist eine sehr beliebte Achterbahn. Zusammen mit schön gestaltetem Umfeld ein fast perfektes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Den sechsmaligen F1-Weltmeister werden Sie in Ihrem Park nicht zu Gesicht bekommen, doch der ein oder andere VIP beehrt Sie im Laufe der Zeit.

nehmen. Die Kunst liegt in der Mischung aus familienfreundlichen und spektakulären Angeboten. Um dafür zu sorgen, dass jeder Besucher möglichst eine komplette Parkrunde absolviert, sorgen Sie für ein gutes Mischungsverhältnis zwischen Monsterattraktionen, normalem Kram und Verkaufsständen.

AUFBAU UND GESTALTUNG

Grundlegendes

Ein Informationsstand mit kostenlosen Broschüren beugt im Eingangsbereich chaotischen Verhältnissen vor und stellt sicher, dass Ihre Gäste zu ihrem Ziel finden. Durch den Bau eines Fahrgeschäfts (Bimmel- oder langsame Achterbahn) quer durch den Park, sehen Ihre Besucher gleich während der Fahrt, was auf sie wartet. Dies weckt ihr Interesse und die Wahrscheinlichkeit wird größer, dass sie spezielle Attraktionen tatsächlich nutzen.

Behutsamer Aufbau

Das oberste Ziel ist es, eine positive Bilanz zu gewährleisten. Verlangen Sie sich also anfangs nicht zu viel ab. Überstürzte Konstruktionen und allzu wilde Achterbahnen lasst die Masse in der Anfangsphase links liegen. Errichten Sie zunächst kleinere Attraktionen wie zum Beispiel jahrmarkttaugliche Schleudern oder Kartbahnen. Die Anschaffung kleinerer Fahrgeschäfte ist verhältnismäßig günstig und birgt kein großes Risiko. Fällt Ihre Bilanz dann im Laufe der Zeit besser aus, wagen Sie sich an größere Projekte.

Wege und Pfade

Bei einem unübersichtlichen Wegesystem mit mangelnder Beschilderung verlaufen sich Ihre Besucher und das schlägt sich negativ in der Bewertung Ihres Parks durch den Inspektor nieder. Finden Ihre Gäste nur schwer den Weg zu einer Attraktion, leidet diese an mangelnder Auslastung. Sorgen Sie also für ein simples Verkehrsnetz mit ausreichender Beschilderung. In der Praxis hat sich ein Rundweg mit nur wenigen Abzweigmöglichkeiten bewährt. So ein Wegesystem kann später auch leichter ausgebaut werden.
Extra-Tipp: Nachts nicht die Beleuchtung vergessen.

Sitzmöglichkeiten

Lange Fußwege strengen die Gäste an. Bieten Sie ihnen deshalb ausreichend Möglichkeiten zur Rast und stellen Sie in regelmäßigen Abständen Bänke und Rastplätze auf, um Ihre Gäste länger im Park zu halten und mehr an ihnen zu verdienen. Es versteht sich von selbst, dass neben solchen Arealen Verkaufsstände das leibliche Wohl bedienen.

Szenerie

Abhängig vom jeweiligen Kategorietyp Ihres Freizeitparks, können Sie spezifische Dekorationen zur Gestaltung Ihres Parks verwenden. Es steht Ihnen von kleineren Statuen und Animationen bis hin zu größeren Gebäuden ein breites Spektrum zur Verfügung. Ein schön gestalteter Park erfreut das Besucherherz und sorgt für positive Bewertungen und Bilanzen.

Feuerwerks

Bieten Sie auch Feuerwerkshows, um das Gesamterscheinungsbild Ihres Parks positiv zu beeinflussen. Das Konzipieren von pyrotechnischen Showeinlagen im „Fireworks MixMaster" erscheint anfangs etwas schwierig, doch mit ein wenig Übung finden Sie schnell heraus, wie Sie Ihre Besucher bei Dunkelheit beglücken können. Feuerwerk-Startpunkte verteilen Sie beliebig. Achten Sie jedoch auf gebührenden Sicherheitsabstand zu den Fußwegen, um vorübergehende Besucher nicht in Gefahr zu bringen. Einen solchen Fehler vermerkt der Inspektor dunkelrot im Parkbewertungsbogen.

HYGIENE

Müll

In jedem Park wird Müll produziert. Nicht allein durch den Verkauf von Getränken und Snacks, sondern auch durch diverse Mitbringsel Ihrer Parkbesucher. Sorgen Sie vor und stellen Sie in regelmäßigen Abständen Mülltonnen auf. Diese positionieren Sie hauptsächlich am Rand eines Fußwegs.

Toilette

Auch die virtuellen Gäste Ihres Parks haben natürliche Bedürfnisse. Bauen Sie genügend Toiletten. Besonders in Nähe des Eingangsbereichs, größerer Achterbahnen und Imbissbuden werden diese benötigt.

Brechreiz

Allzu heftige Achterbahnfahrten finden Ihre Besucher buchstäblich zum Kotzen. Dies tun sie dann gern und zwar immer und überall. Die anderen Gäste finden das allerdings nicht sehr lustig und meiden Brechreiz erregende Orte und Attraktionen. Um dieses Problem einzudämmen, stellen Sie neben den Toiletten ausreichend Reinigungspersonal zur Verfügung. Teilen Sie diese den gefährdeten Bereichen zu.

FAHRGESCHÄFTE

Grundlegende Informationen

In manchen Szenarien kämpfen Sie gegen die Uhr. Wollen Sie eine neue Achterbahn gestalten und bauen, tun Sie das im Pause-Modus, um nicht unnötig Zeit zu verlieren. Auch nervige Nachrichten stören nun nicht mehr bei der Arbeit.

Zielgruppenabhängig

Bieten Sie genügend Attraktionen für Groß und Klein. Familienfreundliche Fahrten sorgen vor allem tagsüber für Umsatz, während sich spektakulärere Attraktionen nachts besonders großer Beliebtheit erfreuen.

Eigene Achterbahnen entwerfen

Entwickeln Sie eigene Achterbahnen. Die Funktion „automatische Fertigstellung" hilft Ihnen bei kniffligen Situationen. Ist Ihre Bahn zu schnell, bauen Sie Bremsblöcke ein, um die Fahrt zu drosseln. Doch sollten Sie grundsätzlich nicht allzu wilde Schaukeleien errichten. Die Hemmschwelle vieler Ihrer Besucher liegt sehr hoch und somit sind zu wilde Bahnen eher schlecht als recht. Achten Sie auch auf eine angemessene Länge der Einstiegsstationen, um mehrere Züge fahren zu lassen und Wartezeiten zu verkürzen.

Absicherung

Schützen Sie Ihre Achterbahnen, das heißt, umzäunen Sie gegebenenfalls gefährdete Bereiche. Das Sicherheitsbedürfnis Ihrer Gäste ist sehr ausgeprägt und die Bewertung Ihres Freizeitparks sinkt drastisch, sollten Achterbahnen und Fußwege zu nahe beieinander liegen.

Testläufe

Nachdem Sie eine Achterbahn konstruiert haben, leiten Sie die Testphase ein. Viele Besucher wagen sich nicht auf eine Achterbahn, sind die Tests nicht vollständig abgeschlossen. Schon in der Bauphase können Sie den Status Ihrer Achterbahn von „Geschlossen" auf „Testphase" ändern. Sie sehen dann die Testergebnisse für jeden Streckenteil einzeln und können frühzeitig Änderungen vornehmen.

Entwicklung und Forschung

Um weitere Entwicklungsebenen zu erreichen, betreiben Sie Forschung. Es ist möglich, Ingenieure an der Entwicklung neuer Achterbahnen, Geschäfte, Ladenextras oder Szenerieobjekten arbeiten zu lassen. Legen Sie den Betrag fest, den Sie monatlich in die Forschung investieren möchten. Sobald neue Gebäude zur Verfügung stehen, informiert Sie ein Nachrichtenfenster darüber.

DIE VIPS

Joe Sluggerball

Dieser Baseballstar ist sehr pflegeleicht, doch er hasst größere Menschenmassen und Autogrammjäger. Halten Sie also den Pöbel fern, um Joe Sluggerball bei Laune zu halten.

Clint Bushton

Der US-Präsidentschaftskandidat sieht sich selbst am liebsten im Mittelpunkt des Interesses. Als leidenschaftlicher Egozentriker erwartet er aufopferungsvolle Fürsorge und Aufmerksamkeit für seine Person.

Kari Oki

Dieser bekannte Popstar wünscht sich nichts sehnlicher als den ultimativen Kick. Geben Sie ihr also eine Achterbahn, die sie ein für alle Mal sprachlos macht.

Cami O.

Eine eigenwillige Schauspielerin, die das Leben in der Öffentlichkeit meidet. Leibwächtern und Sicherheitspersonal entwischt sie gern und ihrem Sturkopf war bisher niemand gewachsen.

Mr. Jobsworth

Typischer kleinkarierter Sicherheitsbeamter, der einem gehörig auf die Nerven fallen kann, dabei ist er ein sehr hilfreicher Zeitgenosse. Für außergewöhnliche Errungenschaften gewinnt er für Sie Trophäen und verschafft Ihnen einen Bonus. Auch macht er auf Parkbereiche aufmerksam, die Sie dringend verbessern sollten. Christian Rühl



Ist Ihre Konstruktion fertig gestellt, leiten Sie die Testphase ein, sonst bleiben sicherheitsbedürftige Besucher fern.



Eine Achterbahn rund um den ganzen Park macht die Besucher auf weitere Fahrgeschäfte aufmerksam.



Paradise Island ist eine schöne Insel. Ihre Parkgäste reisen per Boot an und erfreuen sich an der fantastischen Natur.

Das Interface von Rollercoaster Tycoon 3

Um das komplexe Interface perfekt nutzen zu können, geben wir Ihnen hier eine Zusammenfassung der wichtigsten Optionen.



1. Szenarioverlauf
Der Hut in der linken oberen Ecke zeigt, welches Missionsziel Sie gerade verfolgen. Die Kappe steht für den Schwierigkeitsgrad des Anfängers, die Melone für den des Unternehmers und der Zylinder für den des Tycoons.

2. Tag und Nacht
Diese Option finden Sie lediglich im Sandkasten-Modus und Szenario-Editor. Hier bearbeiten Sie Ihren Park für bestimmte Tageszeiten.

3. Spielgeschwindigkeit
Hier bestimmen Sie, mit welcher Geschwindigkeit das Spiel abläuft. Sie haben die Wahl zwischen Pause, Normal, Schnell und Hyperschnell.

4. Kontostand
Per Doppelklick öffnet sich die Finanzübersicht: Diese Summe steht Ihnen momentan zur Verfügung. Durch Anleihen können Sie auch kurzzeitig in neue Geschäfte investieren.

5. Besucherzahl
Zeigt Ihnen an, wie viele Besucher sich momentan in Ihrem Park befinden.

6. Parkbewertung
Im Stile der Daumenspielchen römischer Herrscher erfahren Sie hier, wie Ihr Park derzeit bewertet wird. Eine numerische Darstellung dieser Bewertung erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger darüber halten.

7. Nachrichtenfenster
Informiert Sie über aktuelle Ereignisse im Park.

8. Wetter
Hier erhalten Sie Informationen über die aktuellen Wetterkonditionen in Ihrem Park.

9. Datum und Uhrzeit
Äh – Ist das eine Anzeige für die Zeit und das Datum? Ja.

10. Fireworks Camera
Schalten Sie zu einer Kameraperspektive speziell für Feuerwerksansicht um und genießen Sie Ihre eigenen Kunstwerke am Himmel.

11. Optionen
Die wichtigsten Einstellungen des Spiels ändern Sie hier.

12. Statistikmenü
Ihre Parkstatistiken und Finanzpläne sehen Sie hier ein.

13. Fahrgeschäfte und Attraktionen
Bauen Sie neue Attraktionen oder gestalten Sie bereits bestehende Achterbahnen um.

14. Verkauf und Merchandising
Bieten Sie Ihren Besuchern ausreichend Möglichkeiten, die Bedürfnisse zu befriedigen. Leeren Sie mithilfe von Getränke- und Imbissbuden sowie diversen Verkaufsständen die Geldbeutel Ihrer Gäste.

15. Landschaft und Szenerie
Blumen und Bäume verleihen Ihrem Park Ausdruck und Ihre Gäste fühlen sich wohler. Bauen Sie kategoriespezifische Gebäude und gestalten Sie Ihren Park individuell um.

16. Straßen und Pfade
Für eine optimale Verbindung Ihrer Attraktionen benötigen Sie Fußpfade. Sorgen Sie für eine geeignete und übersichtliche Infrastruktur.

17. Terrain-Werkzeug
Passen Sie die Landschaft Ihren eigenen Bedürfnissen an und gestalten Sie eine perfekte, natürliche Szenerie.

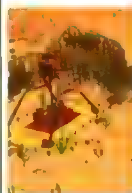
18. Entfernen und Abriss
Selbstverständlich können Sie die Abrissbirne schwingen. Doch Achtung: Nicht jedes platt gemachte Gebäude bringt Ihnen Geld zurück.

Der Karriere-Modus in Rollercoaster Tycoon 3

In insgesamt 18 verschiedenen Szenarien warten unterschiedliche Aufgaben auf Sie. Avancieren Sie durch geschickte Unternehmenspolitik vom Anfänger zum Tycoon und Großverdiener. Hier erhalten Sie einen Überblick über die Eigenschaften und die Problematik der ersten sechs Szenarien.



1. Vanilla Hills
Kategorie: Generisch
Anfänger: Locken Sie wenigstens 400 Parkgäste in Ihren Park und halten Sie Ihren Saldo auf mindestens 10.000 Euro. Beide Ziele sind ohne zeitliche Begrenzung.
Unternehmer: Beglücken Sie mindestens 500 Parkgäste im Park und erlangen Sie einen Saldo von 60.000 Euro oder mehr. Es gibt keine zeitliche Begrenzung.
Tycoon: Mindestens 600 Gäste und ein Parkwert von 100.000 Euro werden vorausgesetzt. Beide Ziele sind ohne zeitliche Begrenzung.



2. Goldrush!
Kategorie: Western
Anfänger: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 3 und einer Bahnlänge von mindestens 1000,66 Fuß und stellen Sie ein monatliches Mindesteinkommen in Höhe von 300 Euro sicher.
Unternehmer: Tilgen Sie den Kredit vollständig und stellen Sie ein monatliches Mindesteinkommen in Höhe von 500 Euro sicher.
Tycoon: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 4 und einer Bahnlänge von mindestens 1213,91 Fuß und stellen Sie ein monatliches Mindesteinkommen in Höhe von 700 Euro sicher.



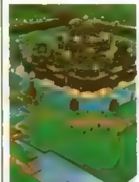
3. Checkered Flags
Kategorie: Generisch/Western
Anfänger: Ein VIP besucht am 16. März Ihren Park und wünscht sich Fahrten mit einer Bahnbewertung von mindestens 4. Stellen Sie 100 Euro monatlichen Merchandising-Umsatz sicher.
Unternehmer: Ein VIP am 25. Juli mit einer Bahnbewertung von mindestens 5 und 150 Euro monatlichen Merchandising-Umsatz.
Tycoon: Ein VIP am 23. März mit einer Bahnbewertung von mindestens 6 und 200 Euro monatlichen Merchandising-Umsatz.



4. Box Office
Kategorie: Generisch/Abenteuer
Anfänger: Halten Sie über den Zeitraum von einem Monat Ihre Parkbewertung über 300 Punkten. Am 7. Mai besucht ein sehr reinlicher VIP Ihren Park. Sauberkeit ist Trumpf!
Unternehmer: Eine Parkbewertung von 500 Punkten über den Zeitraum von zwei Monaten, ein VIP mit etwas Toleranz für Ausfälle und Schäden. Stellen Sie zusätzlich mindestens 100 Euro monatlichen Merchandising-Umsatz sicher.
Tycoon: Ein VIP am 8. Oktober mit einer Bahnbewertung von mindestens 7. Halten Sie zudem die Parkbewertung über den Zeitraum von mindestens drei Monaten über 700 Punkte.



5. Fright Night
Kategorie: Grusel
Anfänger: Bauen Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 5 und einer Bahnlänge von mindestens 524,93 Fuß und stellen Sie monatliche Mindesteinnahmen Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 200 Euro sicher.
Unternehmer: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 6 und einer Bahnlänge von mindestens 1017,06 Fuß. Tilgen Sie den aufgenommenen Kredit vollständig.
Tycoon: Bauen Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von mindestens 5 und einer Bahnlänge von mindestens 1509,19 Fuß und stellen Sie monatliche Mindesteinnahmen Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 600 Euro sicher.

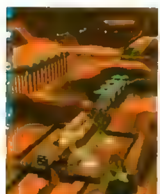


6. Go With The Flow
Kategorie: Generisch
Anfänger: Halten Sie Ihren Saldo über den Zeitraum von einem Monat auf mindestens 15.000 Euro und sichern Sie sich monatliche Mindesteinnahmen durch Fahrgeschäfte in Höhe von 100 Euro.
Unternehmer: Halten Sie Ihren Saldo über den Zeitraum von einem Monat auf wenigstens 30.000 Euro und sichern Sie sich monatliche Mindesteinnahmen durch Fahrgeschäfte in Höhe von 200 Euro.
Tycoon: Halten Sie Ihren Saldo über den Zeitraum von einem Monat auf mindestens 45.000 Euro und sichern Sie sich monatliche Mindesteinnahmen durch Fahrgeschäfte in Höhe von 300 Euro.

R

Die Szenarien: Der Karriere-Modus in Rollercoaster Tycoon 3

Rollercoaster Tycoon lässt Sie anfangs auch sechs Szenarien wählen. Komplettieren Sie diese, erhalten Sie der Reihe nach weitere Szenarien. Hier geben wir Ihnen einen Überblick über die Anforderungen und Aufgabenstellungen der letzten zwölf Szenarien.



7. Broom Lake

Kategorie: Sci-Fi
Voraussetzung: Zwei komplette Szenarien
Anfänger: Locken Sie einen Monat lang mindestens 300 Besucher in Ihren Park und sichern Sie einen monatlichen Profit Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 100 Euro. Errichten Sie zusätzlich zwei Achterbahnen mit einer Gesamtlänge von mindestens 820,21 Fuß.
Unternehmer: Zahlen Sie Ihre Anleihen vollständig zurück und locken Sie über den Zeitraum von zwei Monaten mindestens 450 Besucher in Ihren Park.
Tycoon: Locken Sie mindestens 600 Besucher über einen Zeitraum von drei Monaten in Ihren Park und sichern Sie einen monatlichen Profit Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 700 Euro. Errichten Sie zusätzlich drei Achterbahnen mit einer Gesamtlänge von mindestens 820,21 Fuß.



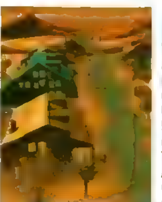
8. Valley Of Kings

Kategorie: Abenteuer
Voraussetzung: Zwei komplette Szenarien
Anfänger: Locken Sie einen Monat lang mindestens 300 Besucher in Ihren Park und sichern Sie einen monatlichen Profit Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 100 Euro. Errichten Sie zusätzlich zwei Achterbahnen mit einer Gesamtlänge von mindestens 820,21 Fuß.
Unternehmer: Zahlen Sie Ihre Anleihen vollständig zurück und locken Sie über den Zeitraum von zwei Monaten mindestens 450 Besucher in Ihren Park.
Tycoon: Locken Sie mindestens 600 Besucher über einen Zeitraum von drei Monaten in Ihren Park und sichern Sie einen monatlichen Profit Ihrer Fahrgeschäfte in Höhe von 700 Euro. Errichten Sie zusätzlich drei Achterbahnen mit einer Gesamtlänge von mindestens 820,21 Fuß.



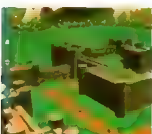
9. Gunslinger

Kategorie: Western
Voraussetzung: Drei komplette Szenarien
Anfänger: Halten Sie den Saldo über 15.000 Euro und beglücken Sie einen VIP am 3. Mai, der glücklicherweise viel Toleranz für Ausfälle und Schäden hat.
Unternehmer: Ein VIP besucht Ihren Park am 21. Juli. Dieser hat nur etwas Toleranz für Ausfälle und Schäden. Tilgen Sie zusätzlich vollständig den aufgenommenen Kredit.
Tycoon: Halten Sie den Saldo über 30.000 Euro und halten Sie den VIP am 17. Oktober bei Laune. Dieser hat nur noch sehr wenig Toleranz für Ausfälle und Schäden.



10. Ghost Town

Kategorie: Grusel
Voraussetzung: Vier komplette Szenarien
Anfänger: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnlänge von mindestens 885,83 Fuß und erhöhen Sie den Parkwert auf 25.000 Euro.
Unternehmer: Erhöhen Sie den Parkwert auf insgesamt 50.000 Euro und tilgen Sie vollständig Ihren aufgenommenen Kredit.
Tycoon: Ein VIP möchte am 17. März mindestens zwei Achterbahnen besuchen und erwartet eine Bahnbewertung von mindestens 4. Erhöhen Sie zusätzlich den Parkwert auf 75.000 Euro.



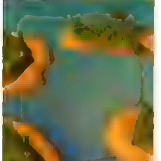
11. A Natural Treasure

Kategorie: Generisch
Voraussetzung: Fünf komplette Szenarien
Anfänger: Bauen Sie eine Achterbahn mit einer Bahnbewertung von mindestens 4 und locken Sie über 200 Gäste in Ihren Park.
Unternehmer: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Bahnbewertung von 5 und tilgen Sie den gesamten Kredit.
Tycoon: Steigern Sie Ihre Besucherzahl auf mindestens 500 Gäste und bauen Sie eine Achterbahn mit einer Mindestgeschwindigkeit von 58,16 mph.



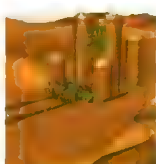
12. New Blood

Kategorie: Grusel
Voraussetzung: Sechs komplette Szenarien
Anfänger: Steigern Sie Ihre Besucherzahl von Null auf mindestens 200. Keine zeitliche Begrenzung.
Unternehmer: Locken Sie mindestens 400 Besucher in Ihren Park und tilgen Sie den aufgenommenen Kredit.
Tycoon: Steigern Sie Ihre Besucherzahl auf mindestens 500 Gäste und bauen Sie eine Achterbahn mit einer Mindestgeschwindigkeit von 58,16 mph.



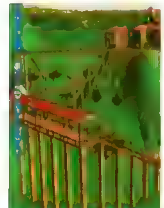
13. Island Hopping

Kategorie: Abenteuer
Voraussetzung: Sieben komplette Szenarien
Anfänger: Errichten Sie Achterbahnen mit einer jeweiligen Mindestgeschwindigkeit von 51,45 mph und einer Mindestlänge von 1017,06 Fuß. Bauen Sie jedoch mindestens eine Achterbahn.
Unternehmer: Errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer jeweiligen Mindestgeschwindigkeit von 51,45 mph und einer Mindestlänge von 1017,06 Fuß. Tilgen Sie zusätzlich den aufgenommenen Kredit.
Tycoon: Errichten Sie mindestens drei Achterbahnen mit einer jeweiligen Mindestgeschwindigkeit von 51,45 mph und einer Mindestlänge von 1017,06 Fuß.



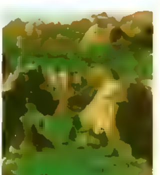
14. Cosmic Craggs

Kategorie: Sci-Fi
Voraussetzung: Acht komplette Szenarien
Anfänger: Nehmen Sie mit Ihren Fahrgeschäften monatlich mindestens 100 Euro ein und erhöhen Sie Ihren Kontostand auf 20.000 Euro.
Unternehmer: Zahlen Sie Ihre Schulden zurück und tilgen Sie vollständig den Kredit.
Tycoon: Erhöhen Sie Ihren Kontostand auf 60.000 Euro und beglücken Sie einen VIP am 21. Juni, der nur etwas Toleranz für Ausfälle und Schäden hat.



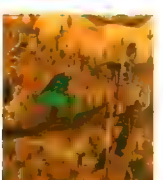
15. La-La Land

Kategorie: Generisch
Voraussetzung: Neun komplette Szenarien
Anfänger: Am 18. April besucht ein VIP mit etwas Toleranz für Ausfälle und Schäden Ihren Park. Er möchte mindestens eine Achterbahn besuchen und erwartet eine Bahnbewertung von wenigstens 4. Halten Sie zudem Ihren Kontostand über 10.000 Euro.
Unternehmer: Der erste VIP kommt am 15. Juli und möchte gern zwei Achterbahnen mit einer jeweiligen Mindestbewertung von 5 besuchen. Der zweite VIP kommt am 27. August und erwartet ein fulminantes Feuerwerk. Steigern Sie zusätzlich den Saldo auf 40.000 Euro.
Tycoon: Ein VIP mit Vorliebe für Abenteuer-Themenwelten hat sich für den 25. Juli angemeldet. Der zweite VIP am 14. Mai möchte unbedingt eine Sci-Fi-Themenwelt besuchen. Steigern Sie zudem Ihren Kontostand auf 70.000 Euro.



16. Mountain Rescue

Kategorie: Generisch
Voraussetzung: Zehn komplette Szenarien
Anfänger: Errichten Sie für mindestens 300 Parkbesucher eine Achterbahn mit einer Mindestbewertung von 4.
Unternehmer: Steigern Sie Ihre Besucherzahl auf 450 Gäste und errichten Sie zwei Achterbahnen mit einer Mindesthöhe von 98,43 Fuß und einer Mindestlänge von 1017,06 Fuß.
Tycoon: Erhöhen Sie die Zahl Ihrer Parkgäste auf 600 und bauen Sie drei Achterbahnen mit einer Mindestgeschwindigkeit von 69,35 mph und einer Mindestbewertung von 6.



17. The Money Pit

Kategorie: Western
Voraussetzung: Status eines Unternehmers in allen vorangegangenen Szenarien.
Anfänger: Hauchen Sie diesem totgeglaubten Park wieder Leben ein und sichern Sie sich einen Mindestumsatz Ihrer Fahrgeschäfte von 200 Euro im Monat. Erwarten Sie einen recht toleranten VIP am 21. Juni.
Unternehmer: Steigern Sie Ihr monatliches Mindesteinkommen der Fahrgeschäfte auf 600 Euro über den Zeitraum von zwei Monaten. Der VIP beehrt Sie am 18. Juli erneut und erwartet einen aufgeräumten Park.
Tycoon: Am 6. September kommt der VIP ein letztes Mal mit der dringlichen Bitte, einen sehr sauberen Park vorzufinden. Steigern Sie zusätzlich den Mindestumsatz Ihrer Fahrgeschäfte auf 1.000 Euro.



18. Paradise Island

Kategorie: Abenteuer
Voraussetzung: Status eines Tycoons in allen vorangegangenen Szenarien
Anfänger: Halten Sie die Parkbewertung über den Zeitraum von zwei Monaten auf mindestens 600 Punkten und steigern Sie Ihre Besucherzahl von Null auf 200 Parkgäste.
Unternehmer: Locken Sie mindestens 450 Besucher auf die Insel und tilgen Sie vollständig den Kredit.
Tycoon: Steigern Sie die Besucherrate auf mindestens 700 Gäste und erreichen Sie mit zwei Achterbahnen eine Bahnbewertung von 7. Der VIP am 16. Mai erwartet ein pyrotechnisches Meisterwerk.

Chronicles of Riddick

Unglaublich cool und technisch fast perfekt – so läuft die Film-Umsetzung CHRONICLES OF RIDDICK auch auf Ihrem PC.

TUNING

UM RIDDICK IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

MIT 1.700 MHz, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5700 ULTRA:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Bei „Shader Mode" „1.1" wählen
- ☐ „Texture Quality" um eine Stufe reduzieren
- ☐ Die „Model Shadows" abschalten
- ☐ „Anisotropy" deaktivieren

MIT 2.400 MHz, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5900 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Bei „Shader Mode" „2.0" auswählen
- ☐ „Texture Quality" auf die höchste Stufe setzen
- ☐ Die „Model Shadows" abschalten
- ☐ „Anisotropy" auf die fünfte Stufe setzen



Auf der höchsten Detailstufe verfügt Riddick mit realistischen Schatten, Glanzpunkten und tonnenweise Bump-Maps.



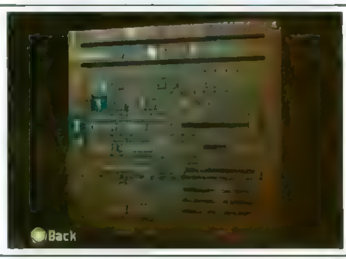
Ohne Schatten- oder Glanzeffekte sowie Bump- und Normal-Maps wirkt Riddicks Gefängnisausbruch unspektakulär.

Das „Video"-Menü von CHRONICLES OF RIDDICK

1 Shader Mode: Erst eine DX9-fähige Grafikkarte stellt die Shader-Version 2.0 und somit alle Details dar. Eine FX 5700 Ultra beherrscht zwar ebenfalls DX9, trotzdem sollten Sie für mehr Leistung das Shader-Modell 1.1 auswählen – die Grafik bleibt damit noch sehr gut.

2 Texture Quality: Mit einem niedrigen Wert sieht das Spiel deutlich schlechter aus, läuft aber kaum schneller. Wählen Sie daher mindestens die zweithochste Stufe.

3 Model Shadows: Die aufwendigen Echtzeit-Schatten der Figuren sehen toll aus, kosten aber viel Leistung – nur mit einer Radeon 9800 Pro oder besser aktivieren.



MoH: Pacific Assault

Um die Massenschlachten von MoH: PACIFIC ASSAULT zu überstehen, brauchen Sie eine schnelle CPU ... oder coole Tuning-Tipps.

TUNING

UM PACIFIC ASSAULT IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5900 XT

MIT 1.700 MHz, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ „Texturendetails" auf „Mittel" setzen
- ☐ „Komprimierte Texturen" aktivieren
- ☐ „Modelldetails" auf „Mittel" setzen
- ☐ „Hardware Shader 1.1" wählen
- ☐ „Decals" abschalten

MIT 2.200 MHz, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ „Texturendetails" auf „Mittel" setzen
- ☐ „Komprimierte Texturen" aktivieren
- ☐ „Modelldetails" auf „Mittel" setzen
- ☐ „Hardware Shader 2.0" wählen
- ☐ „Decals" anschalten



Dank detaillierter Texturen auf Figuren und Objekten sowie glaubhafter Beleuchtung sieht Pacific Assault sehr gut aus.



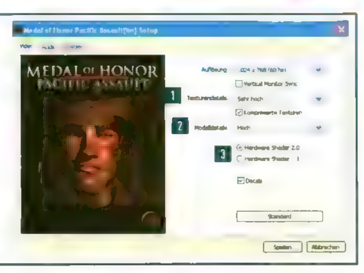
Alle Texturen sind unscharf, und die Beleuchtung ist schlicht. Zudem wirken die Figuren bei dieser Detailstufe kantig.

Das „Video"-Menü von PACIFIC ASSAULT

1 Texturendetails: Mit niedrig aufgelösten Texturen wirkt die Spielwelt unnatürlich – nur mit einer FX 5200 Ultra oder schlechter herunterregeln.

2 Modelldetails: Legt fest, aus wie vielen Polygonen die Figuren bestehen. Ab 2.500 MHz wählen Sie die Einstellung „Hoch".

3 Hardware Shader: Lediglich DX9-Karten beherrschen das Shader Modell 2.0 und zaubern so alle Effekte auf den Bildschirm. Obwohl die FX-5200-Serie ebenfalls DX9 unterstützt, wählen Sie für eine bessere Performance den Wert „1.1" aus.



NfS Underground 2

Bei NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 sind für die Wagen und für Ihren PC viele neue Tuning-Möglichkeiten hinzugekommen.

TUNING

UM UNDERGROUND 2 IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

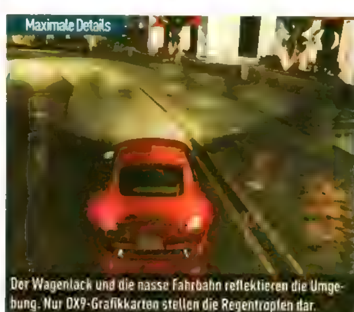
- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

MIT 1.400 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE3 TI-200:

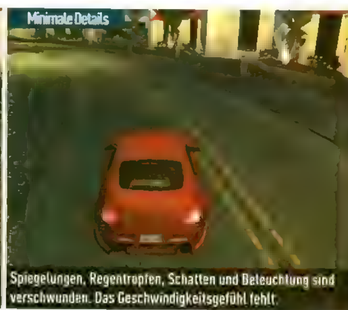
- ☐ „Car Reflection Detail" auf „Low"
- ☐ „Car Shadow/Neon" auf die mittlere Stufe setzen
- ☐ „Road Reflection Detail" reduzieren
- ☐ „Enhanced Contrast" abschalten
- ☐ „Anti-Aliasing" und „Filtering" deaktivieren

MIT 2.400 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ „Full Screen Anti-Aliasing" auf die mittlere Stufe setzen
- ☐ „Texture Filtering" auf die mittlere Stufe stellen
- ☐ Alle übrigen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert bringen



Der Wagenlack und die nasse Fahrbahn reflektieren die Umgebung. Nur DX9-Grafikkarten stellen die Regentropfen dar.



Spiegelungen, Regentropfen, Schatten und Beleuchtung sind verschwunden. Das Geschwindigkeitsgefühl fehlt.

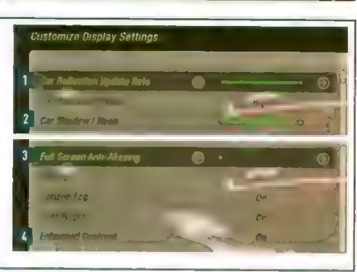
Das Menü „Customize Display Settings"

1 Car Reflection Update Rate: Bestimmt die Frequenz, mit der die Spiegelungen auf den Autos erneuert werden. Wählen Sie mindestens den mittleren Wert, ansonsten wirkt es, als würde das Spiel ruckeln.

2 Car Shadow/Neon: Deaktivieren Sie diese Einstellung, wenn beim Rennbeginn Ruckler auftreten.

3 Full Screen Anti-Aliasing: Erst eine Radeon 9800 Pro reicht für die mittlere Stufe (2x Kantenglättung).

4 Enhanced Contrast: Lässt die Spielwelt atmosphärischer wirken. Belastet die Grafikkarte stark, daher erst ab Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5900 XT aktivieren.



Schlacht um Mittelerde

Schon mit 1.200 MHz und einer Geforce4 MX spielen Sie die Kämpfe aus der HERR DER RINGE-Trilogie nach.

TUNING

UM MITTELERDE IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5900 XT

MIT 1.200 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 MX-440:

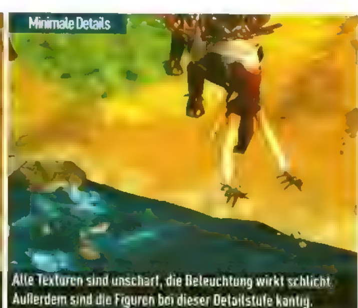
- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ „Anisotropic Texture Filtering" abschalten
- ☐ „3D Shadows" deaktivieren
- ☐ „Disable Dynamic LOD" abschalten
- ☐ „Texture Detail" auf mittel setzen
- ☐ „Particle Cap" auf ein Viertel

MIT 1.700 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ „Anisotropic Texture Filtering" abschalten
- ☐ „3D Shadows" deaktivieren
- ☐ „Disable Dynamic LOD" abschalten
- ☐ „Texture Detail" auf höchste Stufe
- ☐ „Particle Cap" auf mittel setzen




Die Wasseroberfläche ist transparent, der Olifant wirft einen korrekten Schatten und die Texturen sind sehr detailliert.



Alle Texturen sind unscharf, die Beleuchtung wirkt schlicht. Außerdem sind die Figuren bei dieser Detailstufe kantig.

Das Menü „Custom Graphics"

1 Anisotropic Texture Filtering: Auch auf mittlere Entfernung werden Texturen noch scharf dargestellt. Belastet die Grafikkarte enorm – erst mit 9600 XT aktivieren.

2 3D Shadows: Stellt aufwendige Echtzeit-Schatten dar. Bei Schlachten mit großen Einheiten wie Nazguls leidet die Spielgeschwindigkeit sehr.

3 Texture Detail: Wählen Sie hier mindestens die mittlere Stufe, sonst sieht das Spiel detailarm aus.

4 Particle Cap: Mit einer höheren Zahl an Partikeleffekten steigt die CPU-Last deutlich. Erst ab 2.100 MHz den Schieberegler auf die höchste Stufe setzen.




DIE STÄRKSTEN SPIELE
DIE BESTEN FILME
DIE COOLSTE TECHNIK

HARDWARE

Vier her!

Intel stellt mit dem PENTIUM 4 EE eine superflotte Spieler-CPU in Konkurrenz zu AMDs Athlon FX vor. Parallel kommt aber das Aus für den P4 mit 4 GHz.



»26. 4. 1986: Tchernobyl sah von oben nicht so schlimm aus.«

Infrastruktur | Nachdem AMD mit dem Athlon FX-55 den schnellsten Spieler-Prozessor vorgestellt hatte, lässt Intel seinerseits die Muskeln spielen. Der Halbleiter-Hersteller präsentiert gleich ein Komplettpaket in Form von CPU und Chipsatz für Spielebegeisterte. Der *Pentium 4 Extreme Edition* ist mit 3,46 GHz getaktet und verfügt über 2 MByte Level-3-Cache. Das Besondere an der CPU mit Hyper-Threading-Unterstützung ist der 1.066 MHz schnelle Frontside-Bus. Der parallel präsentierte Chipsatz Intel 925XE erweitert den Reigen der DDR2-Speicher-/PCI-Express-Chipsätze. Das Chipduo unterstützt 8-Kanal High Definition Audio, DDR2-Speicher und PCI Express. Der Prozessor wird für 999 Euro bei Abnahme von 1.000 Stück vertrieben, erste Mainboards mit dem 925XE-Express-Chipsatz sind für rund 200 Euro zu haben. Die Pläne, einen Pentium 4 mit 4 GHz Taktfrequenz auf den Markt zu bringen, hat das Unternehmen hingegen begraben und möchte sich „auf andere Ziele als die Steigerung der Taktfrequenz konzentrieren". (FM)

Info: www.intel.de

Das leistet der neue Spieler-P4 (Fps)

Einstellungen: Ati X800 XT, Catalyst 4.10, WinXP SP1 [illegible]

Doom 3 (Medium Quality)

Prozessor	Fps
AMD Athlon 64 FX-55	[illegible]
AMD Athlon 64 4000+	99
Pentium 4 EE 3,46 GHz	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Counter-Strike-Source-Engine

Prozessor	Fps
[illegible]	79
AMD Athlon 64 4000+	[illegible]
Pentium 4 EE 3,46 GHz	[illegible]
Pentium 4 3,6 GHz	[illegible]

FAZIT: Obwohl höher getaktet und im 90-Nanometer-Verfahren hergestellt, erreicht der neue P4 EE nicht die Leistungswerte des Athlon 64 FX-55

LEGENDE ■ 1.024 x 768 Bildpunkte, ohne Anti-Aliasing und anisotrope Filterung.

Santa Maus

MX510

GEWINNSPIEL

QUALITÄT MIT HENKEL

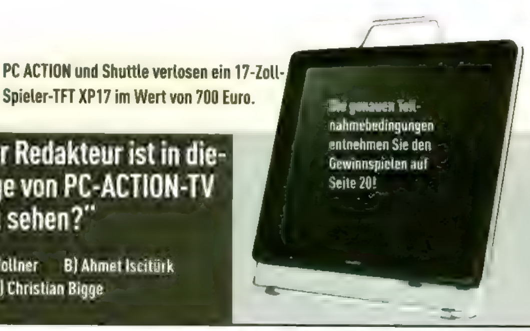
PC ACTION und Shuttle verlosen ein 17-Zoll-Spieler-TFT XP17 im Wert von 700 Euro.

Das reaktionsschnelle LCD ist vor allem bei LAN-Zockern beliebt, denn es lässt sich durch den Griff an der Oberseite schnell und leicht transportieren. Das Panel ist zudem vor rauen Umwelteinflüssen, durch eine dicke Plexiglasscheibe geschützt. Für eine optimale Bildschärfe wird neben dem analogen D-Sub-Eingang auch ein digitaler DVI-In geboten.

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

„Welcher Redakteur ist in dieser Folge von PC-ACTION-TV nicht zu sehen?"

A) Ralph Wollner B) Ahmet Iscitürk C) Christian Bigge



Kit rockt!

Mit dem PC-TUNING KIT 2005 läuft Ihre Zockmaschine schneller und stabiler.



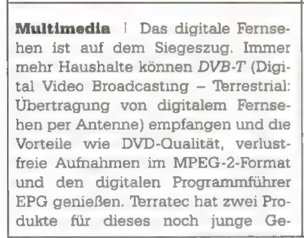
»Grand Heft Auto.«

Infrastruktur | Die Kollegen von der PC Games Hardware haben mit dem *PC-Tuning Kit 2005* ein umfassendes Kompendium für den optimierten Zockrechner zusammengestellt. Die DVD mit 68-Seiten-Booklet enthält 12 Ausgaben der Zeitschrift plus 8 GByte Tools und Treiber, darunter 15 Vollversionen aktueller Top-Software. Mit dabei sind unter anderem die prämierte Kerio Personal Firewall 4.1 und ein Mail-Virenschutz. Im Einleger finden Sie die besten Tuningartikel der letzten Monate. Unter anderem widmet sich die Redaktion hier dem Thema „Spiele-PC im Eigenbau" und zeigt, wie in 19 Schritten der perfekte Rechner zusammengestellt wird. Das *PC-Tuning Kit 2005* ist als Abo-Prämie für PC ACTION (siehe Seite 156) oder alternativ im Software-Handel für knapp 15 Euro erhältlich. (FM)

Info: http://abo.pcaction.de

Da schau her!

Multimedia-Hersteller Terratec will mit neuen Produkten DIGITALES FERNSEHEN am PC fördern.





»Hobby-Proktologe Marc Dutroux: Arbeitsbesteck.«

Multimedia | Das digitale Fernsehen ist auf dem Siegeszug. Immer mehr Haushalte können *DVB-T* (Digital Video Broadcasting – Terrestrial: Übertragung von digitalem Fernsehen per Antenne) empfangen und die Vorteile wie DVD-Qualität, verlustfreie Aufnahmen im MPEG-2-Format und den digitalen Programmführer EPG genießen. Terratec hat zwei Produkte für dieses noch junge Geschäftsfeld vorgestellt. Mit der *Cinergy T²* ist ein mobiler USB-2.0-Empfänger auf dem Markt, der inklusive Antenne und Fernbedienung geliefert wird. Das Gerät mit den Maßen einer Zigarettenschachtel ist für knapp 100 Euro erhältlich. Wer eine PCI-Karte für den Desktop-PC wünscht, wird mit der *Cinergy 1200 DVB-T* für ebenfalls knapp 100 Euro bedient. (FM)

Info: www.terratec.de

Flott sei gelobt!

Iiyama stellt ein erstes 17-Zoll-LCD mit einer Reaktionszeit von 10 ms vor.



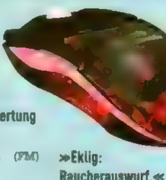
»Käuflich: Autobild.«

Monitore Iiyama erreicht beim 17-Zoll-LCD *E435S* die niedrige Reaktionszeit von zehn Millisekunden durch ein weiterentwickeltes Panel und greift nach eigenen Angaben nicht auf eine Treiber-Manipulation der Schaltzeit zurück. Ansonsten ist Hausmannskost angesagt: Der Monitor im schlichten Korpus bietet eine Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten bei 75 Hz. Die Helligkeit liegt bei 350 Candela pro Quadratmeter, der Kontrast bei 350:1. Die maximalen Blickwinkel gibt Iiyama mit 160 Grad horizontal und 120 Grad vertikal an. Der *E435S* verfügt sowohl über DVI-I- als auch über einen analogen D-Sub-Eingang und ist für 449 Euro erhältlich. (FM)

Info: www.iiyama.de

LIES MICH!

WERTUNG: RAZER DIAMONDBACK



Eingabegeräte | In der Ausgabe 12/04 hat sich ein Fehler eingeschlichen. Bei der *Razer Diamondback*, der flotten Spielermaus mit 1.600 dpi, wurden nur 84 statt der korrekten 88 Prozent angegeben. Die Wertung ergibt sich aus Ausstattung 90 %, Eigenschaften 74 % und Leistung 92 %. (FM)

Info: www.speed-link.de

»Eklig: Raucherauswurf.«

ATI: NEUER GRAFIKCHIP

Grafik Ati hat die Entwicklung des kommenden *R5xx*-Grafikprozessors offenbar abgeschlossen. Der Chip, der im ersten Halbjahr 2005 serienreif sein soll, wird Atis erster Grafikprozessor mit Unterstützung für das Shader Modell 3.0 sein und wahrscheinlich auch der erste in 90-Nanometer-Fertigung. Weitere Neuerungen sind die Unterstützung von GDDR4 und Speichertaktraten von bis zu 1,2 GHz. (FM)

Info: www.ati.de

ATI Get in the GAME

Z-BOARD: NEUE KEYSETS



Eingabegeräte | Kurz nach der Veröffentlichung von *Everquest 2* und *Medal of Honor: Pacific Assault* will Bigben Interactive Fans dieser Spiele mit passenden Keysets für die Gamer-Tastatur *Z-Board* bedienen. Die beiden individuell gestalteten Auflagen erscheinen noch vor Weihnachten und kosten jeweils 25 Euro. (FM)

Info: www.bigben-interactive.de

»Wieder aktiv: Airbrush Threepwood.«

ALIENWARE: SLI-SYSTEM VORGESTELLT



PC-System | Alienware hat in den USA ein erstes PC-System mit Nvidia SLI-Technologie auf den Markt gebracht. Der *Area-51 ALX X2* verfügt über zwei verbundene Geforce-6800-Ultra-Platinen mit je 256 MByte Grafikspeicher. Als Prozessoren stehen mehrere Intel Xeon-CPUs zwischen 2,8 und 3,6 GHz zur Wahl. Die Konfiguration erfolgt online – der Preis für das Grundsystem liegt bei über 5.000 Dollar. (FM)

Info: www.alienware.com

»Jetzt ist guter Draht teuer.«

HL2: BENCHMARK KOMMT

Grafik Nach dem Erscheinen von *Counter-Strike Source* häufen sich die Benchmark-Tests im Internet. Doch Valve hat noch ein Bonbon für Benchmarker in petto. Wie Pressesprecher Doug Lombardi versicherte, soll ein eigener *Half-Life 2*-Benchmark in Kürze folgen. (FM)

Info: www.valvesoftware.com

»In Kurdistan sehr beliebt: PKKG.«



Ruten-Planer

'S Christkind kommt bald. PC ACTION verrät, welche Geschenke es im Gepäck haben sollte, damit es nicht die Peitsche zu spüren bekommt.

Weihnachten ist für Zocker klassische Aufrüstzeit und so strömen wieder viele tausend Spieler in die Computer-Abteilungen dieses Landes, um sich selbst oder andere mit feinster Hardware zu beschenken. Doch damit das Fest der Liebe nicht zur handfesten Keilerei ausartet, braucht es schon die richtigen PC-Komponenten. PC ACTION sagt Ihnen, welches Produkt eine exzellente Performance bietet und auch noch bezahlbar ist. Schließlich sollen ja noch ein paar Euronen für Makronen übrig bleiben. Bei unserer Produkt-Auswahl haben wir auf Ihre Stimmen gehört. Ganz hoch im Kurs bei den Weihnachts-Aufrüstern: Grafikkarten, knapp gefolgt von CPU-Mainboard-Kits. Daher widmen wir diesen Kategorien auch jeweils eine ganze Seite in unserem Blickpunkt. Ebenfalls sehr beliebt sind reaktionsschnelle TFT-Monitore und Multimedia-Equipment. Gerade MP3-Player haben es Zockern angetan. Aber auch Eingabegeräte und Laufwerke sind angesagt – es wartet also ein volles Programm auf Sie. Das Technik-Team wünscht Ihnen viel Spaß beim Lesen, Aufrüsten und Spielen. DANIEL MÖLLENDORF/FRANK MISCHKOWSKI

»Endlich gefasst: Osama Bin Laden.«

Grafikkarten

Besonders beim unüberschaubaren Grafikkarten-Angebot fällt die Auswahl schwer – welche Pixel-Platine lohnt sich wirklich für den Gabentisch?

AOPEN
Aeolus Geforce 6800 LE

Preis: € 279,-
Webseite: www.aopen.de

- + Sehr schnell bei aktuellen Spielen
- + Umfangreiches Spielepaket mit *Doom 3*-Gutschein
- + Sehr leiser Lüfter
- − Vergleichsweise langsam mit Kantenglättung

Wertung: 77

Wer trotz Sparpreis nicht auf gute Spieleleistung verzichten will, vermerkt die *Aeolus 6800 LE* auf dem Wunschzettel. Die angenehm leise Spieler-Karte von Aopen stellt *Half-Life 2* und *Doom 3* flüssig dar und ist sogar für zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung noch schnell genug. Trotz günstigem Preis von etwa 280 Euro ist die Ausstattung außergewöhnlich gut: Die Handelsverpackung enthält die Vollversionen von *Spellforce*, *Arx Fatalis* und einen *Doom 3*-Gutschein.

»Tragödie: Meteroideneinschlag in Rom.«

SAPPHIRE
Radeon 9800 Pro

»Schwimmt im Dreck: Ati, der kleine Oktopus.«

Preis: € 209,-
Webseite: www.sapphiretech.de

- + Noch immer sehr schnell
- + Angenehmer Lüfter
- + Auch mit Kantenglättung relativ schnell
- − Unterstützung für Shader Modell 3.0 fehlt

Wertung: 68

Noch günstiger ist die leicht betagte Radeon 9800 Pro mit 128 MByte von Sapphire. Das High-End-Modell der letzten Ati-Generation gehört noch lange nicht zum alten Eisen und liegt in unseren Spieletests nur knapp hinter der 6800 LE. In der „Light-Retail"-Variante bekommen Sie die rote Platine inklusive aller nötigen Video-Kabel schon ab 210 Euro. Vorsicht: Achten Sie unbedingt darauf, eine Version mit 256-Bit-Speicherinterface zu kaufen – fragen Sie im Zweifelsfall beim Händler nach.

SPARKLE
SP-PX43GDH

Preis: € 199,-
Webseite: www.alternate.de

- + Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- + Per SLI zwei identische Grafikkarten gleichzeitig
- − Schwache Ausstattung
- − Nur für PCI Express geeignet

Wertung: 82

»Schwarzenegger im Gespräch: Ventilator 4.«

Wer bereits über ein Mainboard mit PCI-Express-Steckplatz verfügt, lässt sich eine Grafikkarte mit Nvidias jüngstem Mittelklasse-Streich Geforce 6600 GT schenken. Die *SP-PX43GDH* von Sparkle kostet beispielsweise faire 200 Euro und bietet dafür eine erstaunliche Leistung. Per SLI lassen sich sogar zwei Karten gleichzeitig betreiben, wodurch Spiele bis zu 80 Prozent schneller laufen sollen. Den ersten Test eines SLI-Systems lesen Sie in der nächsten Ausgabe. Alle, die keine brandneue Hauptplatine besitzen, warten auf die AGP-Version der 6600 GT.

Absolute Spitzenleistung zum hervorragenden Preis hat Asus im Programm. Die *V9999GT* ist eine clevere Kombination aus dem 6800-GT-Grafikchip (16 Pipelines) und dem DDR1-Speicher der normalen Geforce 6800. Dadurch ist diese deutlich schneller als die 6800er-Konkurrenz, kostet jedoch nur rund 40 Euro mehr. Selbst mit Kantenglättung und anisotroper Filterung laufen aktuelle Spiele ruckelfrei. Mutige Übertakter holen noch mehr Leistung aus der Asus-Karte heraus. Einziger Wermutstropfen ist der auch im geschlossenen Gehäuse deutlich wahrnehmbare Lüfter.

ASUS
V9999GT

Preis: € 319,-
Webseite: www.asuscom.de

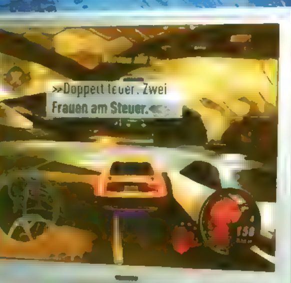
- + Sogar mit Kantenglättung sehr schnell
- + Viel Übertaktungs-Potenzial
- + Umfangreiche Ausstattung
- − Lauter Lüfter

Wertung: 88



Monitore

Meinung der PC-ACTION-Leser ein TFT-Display sein – analoge Monitore sind uninteressant geworden.



Für knapp 400 Euro bekommen Sie einen 17-Zoll-Flachmann mit einer Bilddiagonale von 43 Zentimetern. Die vom Hersteller angegebene Reaktionszeit sollte höchstens bei 25 Millisekunden liegen, sonst entstehen beim Spielen unangenehme Schlieren. Der Teac *S1702C* hat sich im Testcenter mit Bravour geschlagen und überzeugte vor allem durch seine hohe Bildschärfe. Positiv fällt auch der geringe Stromverbrauch ins Gewicht.

»Cineasten Albtraum. Samenstau im Autokino.«

TEAC

S1702C

Preis:	€ 399,-
Webseite:	www.teac.de

- \+ Reaktionszeit von nur 25 ms
- \+ Hohe Bildschärfe
- \+ Geringer Stromverbrauch
- − Unregelmäßige Helligkeitsverteilung

Wertung: 75

VIEWSONIC

VX910

Preis:	€ 529,-
Webseite:	www.viewsonic.de

- \+ Reaktionszeit von nur 24 ms
- \+ Hervorragende Bildschärfe
- \+ Hohe Farbbrillanz
- − Unregelmäßige Helligkeitsverteilung

Wertung: 78

Wer sich eine 48 Zentimeter Diagonale wünscht, greift zu einem 19-Zoll-LCD für etwa 550 Euro. Wichtig ist hier besonders, dass der flache Weihnachtswunsch sowohl über einen analogen D-Sub-Eingang als auch über einen digitalen DVI-I-In verfügt. Letzterer trägt in Verbindung mit aktuellen Grafikkarten zu einer wesentlich höheren Bildschärfe bei.

Laufwerke

Auch DVD-Brenner werden immer günstiger: Für nur rund 85 Euro brennt der *SOHW-1633S* von Lite-On DVD-Plus- und DVD-Minus-Rohlinge mit 16facher Geschwindigkeit.

LITEON

SOHW-1633S

Preis:	€ 120,-
Webseite:	www.liteonit.com

- \+ Brennt DVDs mit bis zu 16facher Geschwindigkeit
- \+ Guter Preis
- \+ Nero 6 (OEM) und Power DVD inklusive
- − Vergleichsweise laut

Wertung: 84

»Sky Dumont: ein Mann mit Ecken und Kanten.«

Zur Bescherung gibt es *Half-Life 2*, doch Ihre Festplatte ist bereits randvoll? Geben Sie doch beim Weihnachtsmann einfach ein neues Datenlager in Auftrag – die *Barracuda 7200.7 Plus* von Seagate bietet Platz für satte 200 GByte Daten und kostet lediglich 120 Euro

»Für Esoteriker: die Tür ins Nichts.«

SEAGATE

Barracuda 7200.7 Plus

Preis:	€ 120,-
Webseite:	www.seagate.de

- \+ Sehr schnell beim Datentransfer
- \+ Hohe Speicherkapazität (200 GByte)
- \+ Unauffällig leise im Betrieb
- − Hohe Zugriffszeiten

Wertung: 86

Infrastruktur

Die Grundlage eines jeden flotten Spiele-PCs stellt die Kombination aus CPU, Mainboard und Speicher dar

Gute Komponenten müssen nicht zwangsläufig teuer sein. So ist der Athlon 64 2800+ für knapp 150 Euro (inklusive Kühler) ein geniales Weihnachts-Schnäppchen. Bei unseren Benchmarks schlägt der „kleinste" Athlon 64 sogar den deutlich teureren Athlon XP 3200+. Für weniger als 90 Euro bietet MSI das passende Sockel-754-Mainboard an: Das *K8T Neo-FSR* mit K8T800-Chipsatz verfügt über Onboard-Sound sowie -LAN und kann zwei Serial-ATA-Festplatten im RAID-Modus betreiben. Zwei DDR400-Speichermodule von TakeMS mit jeweils 512 MByte kosten nur 160 Euro und runden so das mit 400 Euro günstige Geschenk ab

>>Gut bestückt: Rots Steward.<<

ABIT

AV8 v1.5

Preis: € 120,-

Webseite: www.abit.nl

- + Sehr viele Tuning-Möglichkeiten
- + Hervorragende Speicher-Kompatibilität
- + Zukunftssicherer Sockel 939
- − Nur mittelmäßige Ausstattung

Wertung: 86 %

Wenn Ihnen zum Fest circa 540 Euro zur Verfügung stehen, lassen Sie sich ein Sockel-939-System in Geschenkpapier verpacken. Der jüngste AMD-Sockel wird im Gegensatz zur 754-Variante auch im nächsten Jahr mit neuen Prozessoren versorgt – eine gute Basis für kommende Aufrüst-Vorhaben. Als Prozessor empfehlen wir den flotten Athlon 64 3200+, der dank sehr guter Leistung seine 220 Euro mehr als wert ist. Abits *AV8 v1.5* mit K8T800-Pro-Chipsatz für etwa 120 Euro ist ebenfalls ein echter Spar-Tipp. Die Top-Ergänzung: Corsairs Value-Select-Doppelpack mit zwei 512-MByte-Modulen für 200 Euro.

>>Hat Verspätung: der PCI-Express.<<

MSI

K8T Neo-FSR

Preis: € 79,-

Webseite: www.msi-computer.de

- + Stabil und zuverlässig
- + Gute Spieleleistung
- + Dynamische Übertaktung
- − Voraussichtlich keine neuen CPUs für Sockel 754

Wertung: 76 %

Für alle, die sich lieber ein Intel-Paket unter den Baum legen lassen, hat MSI ein Schnäppchen im Angebot: Während die meisten Sockel-775-Mainboards deutlich mehr als 130 Euro kosten, bekommen Sie das *865PE Neo3-F* schon für rund 95 Euro. Das Besondere an der leuchtend roten Platine: Sie können Ihre aktuelle AGP-Grafikkarte weiterhin verwenden. Unter den Prozessoren bietet derzeit der Pentium 4 540 mit 3,2 GHz für etwa 235 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Mit dem Twister Dual Pack 1024MB von Twinmos (zwei 512-MByte-Module) zahlen Sie insgesamt etwa 550 Euro – nur 10 Euro mehr als beim AMD-System.

MSI

865PE Neo3-F

Preis: € 94,-

Webseite: www.msi-computer.de

- + AGP-Unterstützung trotz Sockel 775
- + Sehr schnell bei Spielen
- + Unschlagbar günstig
- − Vergleichsweise schwache Ausstattung

Wertung: 86 %

>>Mann! Wir können keine Grafikkarten mehr sehen.<<



Multimedia

Wer auf hochwertigen Rechner-Klang nicht verzichten will, findet mit der *Audigy 2 ZS Platinum* das richtige Produkt. Die Platine verfügt über eine Breakout-Box, die in einen freien 5,25-Zoll-Schacht montiert wird. So stehen alle wichtigen analogen und digitalen Ein- und Ausgänge an der Frontseite des PCs zur Verfügung. Auch die aktuellen Spiele-Sound-Standards wie EAX Advanced HD werden unterstützt.

CREATIVE

Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum

Preis: € 159,-
Webseite: de.europe.creative.com

- Hervorragende Audioqualität
- EAX Advanced HD
- Breakout-Box mit allen wichtigen I/Os
- Kein Chinch-Stereo-Ausgang

Wertung: 90

»In Amerika noch in Gebrauch: Wahlautomaten mit Lochkarte.«

Passend zur *Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum* liefert Creative sein 5.1-System *P5800*, das sich im Zocker-Wohnzimmer sehr wohl fühlt. Allerdings hat das 72-Watt-RMS-System keinen eigenen Decoder, ein DVD-Player kann also nur angeschlossen werden, wenn er über sechs analoge Einzelausgänge verfügt. Für Stereo-Spieler überzeugt das *X-220* von Logitech durch Leistung und Preis.

CREATIVE

P5800

Preis: € 65,-
Webseite: de.europe.creative.com

- Guter Klang
- Einfache Aufstellung
- Kein Decoder
- Feste Kabelanschlüsse

Wertung: 71

»Langweilig: Boxen im Ersten.«

Zubehör

Wer auf eine reinrassige Zockermaus nicht verzichten kann, kommt an der *MX510* aus gleichem Hause nicht vorbei. Die Kabelmaus mit 800-dpi-Sensor ist mittlerweile für unter 40 Euro zu haben und ist in puncto Ergonomie unübertroffen.

»Das ist ein Blauhaufen!«

LOGITECH

MX510

Preis: € 39,-
Webseite: www.logitech.de

- Keine Latenz
- Hervorragende Ergonomie
- Gut positionierte Sondertasten

Wertung: 88

Kabellose Tastaturen und Mäuse stehen auch bei Spielern zu Recht hoch im Kurs. Als gute und günstige, kabellose Kombination hat sich das *Cordless Desktop LX 300* von Logitech erwiesen. Zahlreiche Sondertasten erleichtern die Navigation durch den Multimedia-Alltag.

»Angebrannt. Buchstabensuppe.«

LOGITECH

Cordless Desktop LX 300

Preis: € 49,-
Webseite: www.logitech.de

- Viele Sondertasten
- Schickes Design
- Treiber-Software
- Veraltete Maus

Wertung: 81

www.kryptec-games.com





X-BOARD V2
Nix für Camper!
5 verschiedene Farben





Zboard Starter Kit
Volle Kontrolle durch 17 Multimediatasten und 9 programmierbare Schnelltasten, zwei zusätzliche USB-Steckplätze inklusive zwei Keysets

49,95 EUR



Mystify Mamba
Spieloptimierte 800 cpi (counts per inch)
Geschwindigkeit: 35,6 cm/sec
Programmierbare Buttons: 3
2,5 m sehr flexibles USB Kabel



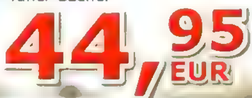


Hercules Sound-System XPS-5.101 Black
40W Sinusleistung (Subwoofer)
5x10W RMS Sateliten
Drahtgebundene Fernbedienung mit Kopfhöreranschluss

119,95 EUR



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Need for Speed™ Underground 2, Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels und aktueller Blockbuster der legendären Need for Speed-Serie, entführt den Spieler in die aufregende Welt der Tuner-Szene.





Half-Life 2
Half-Life 2 ist ganz großes Gaming, ganz großes Kino: Der Ego-Shooter verknüpft mitreißende Action und cineastische Momente mit noch nicht da gewesenem Tempo.

44,95 EUR

Weitere Angebote finden sie auf unserer Homepage!

kryptec® Games | Kelzer Busch 3-5 | 50171 Kerpen | www.kryptec-games.com | info@kryptec-games.com

»Der Source-Kot von Half-Life 2 ist im Web aufgetaucht.«

RAPTOR GAMING
M1

Preis:	€ 39,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.raptor-gaming.com

- + Hohe Abtastrate
- + Sehr geringes Gewicht
- − Nur für kleine Hände ergonomisch
- − Lediglich drei Tasten

Ausstattung:	83%
Eigenschaften:	85%
Leistung:	72%
Gesamt:	78%

Mit der M1 präsentiert der frisch gegründete Hersteller Raptor Gaming seine erste Spieler-Maus.

Das Erstlingswerk von Raptor Gaming ist speziell für Leute mit kleinen Händen konzipiert. Der Rechtshander-Nager ist ein waschechtes Spielgerät, das mit einer Abtastrate von bis zu 1.600 dpi arbeitet. Raptor Gaming rühmt sich, vor allem die Ideen der Clans aufzugreifen und umzusetzen. So erklaren sich auch das mit 2,5 Meter äußerst großzügig bemessene USB-Anschlusskabel und die zusätzlichen Mausgleiter in der Box. Im Praxistest lässt sich die M1 problemlos installieren. Raptor Gaming legt keine Treiber-Software in die schmucke Metallverpackung – alle Einstellungen wie Sensitivität oder Scroll-Geschwindigkeit sind in der Windows-Systemsteuerung vorzunehmen. Neben der Größe und dem mit 62 Gramm äußerst geringen Gewicht zeigt sich der Nager auch mit nur drei Tasten minimalistisch. Positiv fällt das Mausrad dank seiner guten Rasterung auf. Im Spieletest arbeitet die Mini-Maus zuverlässig auf allen untergelegten Pads. Fazit: Bei der Raptor Gaming M1 handelt es sich um eine gute Zocker-Maus, die aber aufgrund ihrer geringen Größe nur für eine geringe Anzahl Spieler infrage kommt. (FM)

»Noch in der Testphase: Gillette Mach 6 Intimrasierer.«



SILVERSTONE
Temjin 6 (SST-TJ06S)

Preis:	€ 148,-
Preis/Leistung:	Ausreichend
Webseite:	www.silverstonetek.de

- + Luftkanal für bessere Kuhlung
- + Sehr geräumig
- − Probleme bei zu kurzen Kabeln
- − Sehr teuer

Ausstattung:	83%
Eigenschaften:	78%
Leistung:	76%
Gesamt:	78%

Silverstone setzt bei dem Gehäuse TEMJIN 6 auf einen Luftkanal, um die CPU zu kühlen.

Im Temjin 6 steht Ihr Mainboard Kopf – aus gutem Grund: Am Gehäuseboden befindet sich ein Kanal aus Plexiglas In der Vorderseite saugt ein 120-Millimeter-Lüfter von außen kalte Luft ein und fördert diese über den Kunststoffkanal zur Ruckseite des Gehäuses. Hier bläst ein ebenso großer Propeller die erwärmte Luft wieder aus dem Tower heraus. Ein weiterer Windmacher sitzt in der Front direkt über dem Kanal. Da das Mainboard um 180 Grad gedreht in den Tower eingebaut wird, liegt der Prozessor genau im Luftstrom und wird zusatzlich gekühlt. Problem: Um den Anschluss zu erreichen, benötigen Sie ein Netzteil mit einem besonders langen ATX-Stromkabel. Auch die Anschlusskabel für die Festplatten sollten großzugig bemessen sein – Standardkabel sind wegen des großen Abstands zum Festplattenkäfig meist zu kurz. Ansonsten ist das Platzangebot geräumig: So lassen sich bis zu acht Datenlager einbauen. Die Verarbeitung des 11 kg schweren Stahlgehäuses ist gelungen. Mit einem Preis von 148 Euro verschreckt die silberne PC-Herberge allerdings sparsame Aufruster, zumal kein Netzteil mitgeliefert wird. (DM)

»Ronald Reagan nahm den roten Knopf mit ins Grab.«



QPAD
Gamer Midsense

Preis:	€ 28,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.qpad.se

- + Hervorragende Spielbarkeit
- + Mausgleiter werden mitgeliefert
- + Rutschfeste Unterseite
- − Hoher Preis

Ausstattung:	88%
Eigenschaften:	85%
Leistung:	90%
Gesamt:	89%

Der schwedische MAUSMATTEN-HERSTELLER Qpad will ab sofort auch deutsche Spieler begeistern.

Zum Start schickte Qpad seine Midsense-Unterlage in die Redaktion. Die mittelgroße Variante mit einer Länge von 30 und einer Breite von 25 Zentimetern ist im Gegensatz zu Unterlagen der Konkurrenz aus weichem Naturkautschuk gefertigt und wird zusammengerollt wie eine Rohrpost geliefert. Die weiche, angeraute Unterseite sorgt für rutschfestes Spielvergnügen, die Oberseite besteht aus einem hübsch bedruckten Gewebe. Das Pad ist nur fünf Millimeter dick, weshalb sich damit ergonomisch spielen lässt. Im Test arbeiten alle unsere Testmäuse wie MX510, Diamondback und Raptor M1 auf dem schwedischen Boden zuverlässig, rutschen angenehm und leicht dahin, bedingt durch die mitgelieferten Mausgleiter. Diese reichen für drei bis vier Nager, was wichtig ist, da die Hersteller-Füßchen oft ein unangenehmes Schleifgerausch verursachen. Fazit: Qpad liefert mit der Midsense-Variante eine Alternative zu festen Unterlagen. Die Gleiteigenschaften sind hervorragend. Für Spieler, die eine höhere oder niedrigere Maus-Sensitivität bevorzugen, liegen je eine größere und kleinere Version des Pads bereit. (FM)



»Warum diese Frau nur einen Arm ... erraten wir gern. Sie geht gerade über

Aus Freude am Sparen!

Zehn neue GRAFIKKARTEN gingen auf unserer Teststrecke an den Start. Welche Karte macht das Rennen? Dazu gibt es endlich den ersten Pixel-Turbo, der nicht nur leistungsstark, sondern auch bezahlbar ist. Juhu!

Was ist schnell wie ein Porsche Carrera GT, laut wie ein alter Golf und dabei fast so unerschwinglich wie das Batmobil? Na klar – eine neue Top-Karte mit Ati- oder Nvidia-Grafikchip. Diese Spieler-Statussymbole gehen ordentlich ab, das ist bekannt. Doch mittlerweile können Sie die ersten Pixel-Bretter bequem vom – äh üppigen – Taschengeld kaufen. Wir vergleichen zehn Karten hinsichtlich Lautstärke, Übertaktungs-Spielraum und Spieleleistung.

UNTER DER HAUBE

Atis Edelkarossen tragen die Bezeichnung X800. Das „kleinste" Modell Radeon X800 Pro verfügt über zwölf Pixel-Pipelines. Dadurch kann der Raser im Ati-Rot bis zu zwölf Pixel pro Takt berechnen. Der R420-Grafikchip nutzt eine Taktrate von 472 MHz, der 256 MByte große Speicher taktet mit 446 MHz DDR. Der nächst schnellere Spiele-Untersatz ist die Radeon X800 XT, die auch auf den R420-Chip als Motor setzt, diesen aber mit 500 MHz ansteuert. Der Speichertakt liegt ebenfalls bei 500 MHz DDR. Für den größten Leistungsvorsprung gegenuber der Pro-Karte sorgen die 16 Pixel-Pipelines. Die Luxusvariante hört auf die Bezeichnung Radeon X800 XT Platinum Edition (kurz: PE) und berechnet ebenfalls bis zu 16 Pixel pro Takt (16 Pixel-Pipelines). Dank der Rekordtaktraten von 520 MHz (Grafikchip) und 560 MHz DDR (Speicher) setzt sich die PE gerade bei aktivierter Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung (Qualitäts-Modus) vor die beiden anderen Modelle.

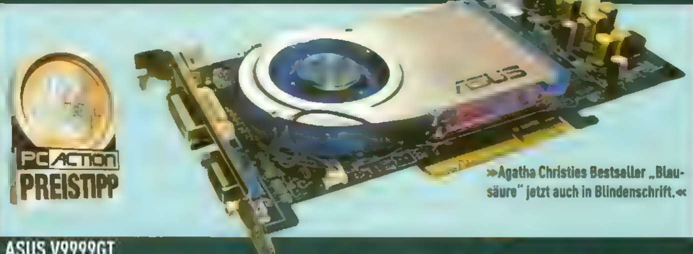
ALTE BEKANNTE ...

Bereits auf dem Markt vertreten sind auch Nvidias Straßenkreuzer der Geforce-6800-Reihe. Wie die Radeon X800 Pro verfügt auch die „normale" 6800 über zwölf Pixel-Pipelines. Die Taktraten liegen bei 325 MHz für den Chip und 350 MHz DDR beim Speicher. Die fetteren Geschosse Geforce 6800 GT und 6800 Ultra fahren mit 16 Pipelines. Während bei der Ultra-Karte der NV40-Grafikchip mit 400 MHz und der 256 MByte große Speicher mit 550 MHz DDR arbeitet, liegen die Taktraten der 6800 GT nur um jeweils 50 MHz darunter. Ein Vorteil der Nvidia-Bretter gegenüber dem Rivalen Ati ist das Shader Modell 3.0: Da die 6800er bereits die neuen Shader beherrschen, sind Sie bei entsprechend angepassten Spielen im Vorteil.

... UND NEUE FREUNDE

So weit, so teuer, denn die genannten Flitzer kosten von 315 Euro (Geforce 6800) bis zu abschreckenden 540 Euro (Radeon X800 XT PE). Wer jetzt furchtet, man brauche einen Kredit, um *Half-Life 2* zu spielen, kann dennoch aufatmen: Nvidia bringt die erste Golf-Klasse der jüngsten Kartengeneration. Die Geforce 6800 LE bietet erstaunlich gute Spieleleistung für 280 Euro. Der Preis ist so anständig, weil Nvidia dem Frischling im Gegensatz zu den bisherigen Platinen-Schwergewichten „nur" acht Pixel-Pipelines verpasst. Auch sind die Taktraten vergleichsweise niedrig: Der Grafikchip ist mit 300





»Agatha Christies Bestseller „Blausäure" jetzt auch in Blindenschrift.«

ASUS V9999GT

FÜR 319 EURO BIETET ASUS ABSOLUTE SPITZENLEISTUNG

Der Grafikchip der V9999GT gleicht mit 16 Pipelines und 350 MHz einer Standard-6800-GT. Der Speicher ähnelt hingegen eher einer „gewöhnlichen" Geforce 6800. So verbaut Asus lediglich 128 MByte Speicher mit 350 MHz DDR. Trotzdem kann die auffällig blaue Karte mit vollwertigen GT-Karten (256 MByte GDDR3-Speicher, 500 MHz DDR) in 1.024x768 problemlos mithalten. Erst bei Kantenglättung und anisotroper Filterung macht sich der langsamere Speicher bemerkbar. Dafür kostet die getunte Karte lediglich 319 Euro – gut 100 Euro weniger als gängige GT-Modelle. Zudem hat die Asus-Karte erstaunliche Übertaktungsreserven. Die Ausstattung ist mit einer Webcam und *Deus Ex 2* ebenfalls vorbildlich. Nur der 4,3 Sone laute Lüfter nervt.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

GESAMT: 87 %



»Immer noch hässlich: de_Aztec.«

AOPEN AEOLUS 6800 LE

SCHNELLE KARTE, KLEINER PREIS – SO MUSS DAS SEIN!

Egal ob *Doom 3*, *Far Cry* oder *Half-Life 2* – die 279 Euro günstige Aeolus 6800 LE liefert gute Ergebnisse. Für Kantenglättung oder anisotrope Filterung ist sie allerdings zu langsam. Hier macht sich bemerkbar, dass die Sparkarte nur über acht Pixel-Pipes verfügt. Dafür sind die Übertaktungsergebnisse erstklassig. Auch der mit 1,9 Sone säuselnde Lüfter stört nicht. *Spellforce*, *Arx Fatalis* und einen *Doom 3*-Gutschein gibt es obendrein serienmäßig – genial! Ein echter Geheimtipp: Die 16 Pixel-Pipelines des NV40-Grafikchips wurden nicht entfernt, sondern nur deaktiviert. Mit dem Programm Rivatuner von unserer Heft-DVD können Sie mit etwas Glück alle 16 Pipes freischalten und so die Spieleleistung deutlich erhöhen – natürlich auf eigene Gefahr.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

77

MHz getaktet, der Speicher arbeitet mit 350 MHz DDR. Zudem sind auf der Platine lediglich 128 MByte RAM untergebracht. Trotzdem reicht die Leistung, um *Far Cry* oder *Half-Life 2* flüssig darzustellen.

MONSTER-MOBIL

Der Testsieg geht an die Radeon X800 XT Platinum Edition von Gigabyte mit der Bezeichnung GV-R80X256V. Bei aktuellen Titeln ist diese extrem schnell – selbst *Far Cry* spielen Sie mit diesem Platinen-Monster mit vierfacher Kantenglattung und 8:1 anisotrop gefilterten Texturen für atemberaubende Bildqualität absolut flüssig. Trotzdem haben wir uns dafür entschieden, der Gigabyte-Karte keinen Gold-Award zu verleihen. In dieser Preisklasse bekommen Sie beispielsweise die ebenso schnelle X800 XT IceQ II von HIS (Test in PCA 10/04), die dank individueller Kühlung deutlich leiser ist. Für den exorbitanten Preis von rund 540 Euro ist die Ausstattung zudem dürftig. So fehlen Videokabel komplett. Immerhin bekommen Käufer *Spellforce*, *CS: Condition Zero* und das Ubertaktungs-Tool V-Tuner gratis. Es gibt auch Karten, die neben guter Leistung einen fairen Preis bieten – unsere Preis-Leistungs-Empfehlungen finden Sie in den Kästen auf dieser Seite.

KRASSE TOURENWAGEN

MSI, schon lange Profi im hiesigen Rennzirkus, und der eher unbekannte Konstrukteur XFX schicken jeweils eine 6800 GT auf unseren Testparcours. XFX hat sich bei seiner Geforce 6800 GT fur eine blaue Platine entschieden, MSI färbt die NX6800GT-TD256 wie üblich leuchtend rot. Identisch ist der 3,4 Sone laute Referenzkuhler. Damit sind beide Sprinter nicht für Fans von leisen PCs geeignet. Im Ubertaktungstest liegen die Kontrahenten fast gleichauf: den Chiptakt der NX6800GT-TD256 konnten wir von 350 MHz auf 400 MHz hochtreiben. Der Speicher lief sogar mit satten 620 MHz DDR noch stabil (Standard: 500 MHz DDR). Die 6800 GT von XFX schaffte zehn MHz DDR mehr RAM-Takt. Als besonderes Extra schnüren beide Hersteller ein dickes Spielepaket (siehe Tabelle). Punktabzug für MSI: Bei dem Stromanschluss unserer Testkarte ließ sich der Stecker auch falsch herum einsetzen

Damit das klar ist!

QUALITÄTS-MODUS

Im „Qualitätsmodus" testen wir die Grafikkarten in 1.024x768 mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung oder sogar mit der höheren Auflösung 1.280x1.024, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung. Damit sehen Spiele wesentlich besser aus, die Pixel-Platine wird jedoch deutlich stärker beansprucht. Nur Hochleistungskarten liefern bei aktuellen Titeln in diesem Modus spielbare Ergebnisse.

KANTEN-GLATTUNG

Auch: Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPE FILTERUNG

Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

SPEICHER-INTERFACE

Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

SHADER

Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte in Hardware möglich.

TRILINEARE TEXTURFILTERUNG

Eine Textur wird auf Entfernung stufenweise mit einer niedrigeren Auflösung dargestellt. Um den Unterschied zwischen diesen Stufen unauffällig zu gestalten, vermischt der trilineare Filter die Farbwerte an den Kanten der aufeinander folgenden Stufen miteinander.

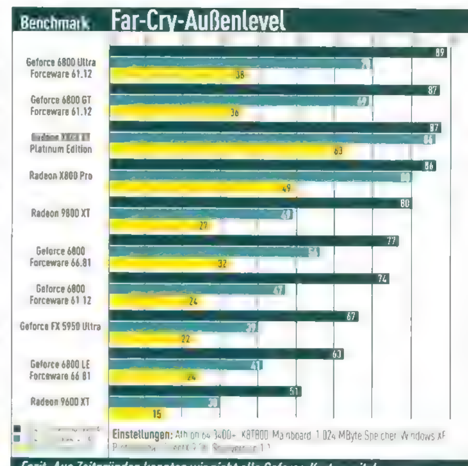
– dadurch kann die Karte beschädigt werden. Mittlerweile verbaut der Hersteller einen besseren Anschluss, trotzdem können Sie mit Pech noch ein altes Modell erwischen (Bezeichnung auf der Strombuchse: „Hometom"). In diesem Fall tauschen Sie die Platine um (gegen eine mit der Bezeichnung „Compupack" auf der Buchse). Durch diesen Lapsus liegt das XFX-Modell mit einer Slotblende mit Abstand vorn.

FERRARI-DUELL?

Die erste „normale" Radeon X800 XT auf der Teststrecke kommt von Sapphire. Erst bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotrope Filterung fällt diese hinter die höher getaktete Platinum Edition zurück. Dafür kostet die X800 XT mit knapp 490 Euro auch fast so viel wie Atis Spitzenmodelle. Sapphire versucht, den Preis mit reichlich Software (inklusive *Prince of Persia* und *Splinter Cell 2*) auszugleichen. Dank guter Taktreserven überholten wir die Platinum-Variante bei Spielen sogar. Auch Abits Radeon X800 Pro ist für gierige Übertakter gut geeignet. Aufgrund von „nur" zwölf Pipelines ist sie bei Spielen jedoch stets langsamer als die XT-Karten. Der verwendete Lüfter ist aber mit zwei Sone angenehm leise. Größter Kritikpunkt der 450 Euro teuren Pixel-Schleuder ist die schwache Ausstattung.

TIEFER GELEGT

Die experimentierfreudigen Asus-Techniker setzen den Motor einer „gewöhnlichen" 6800 auf eine 6800-GT-Platine. Die V9999 Gamer Edition genannte Kreuzung aus übertaktetem 6800-Grafikchip (350 MHz Chiptakt) und dem 500 MHz DDR schnellen Speicher einer Geforce 6800 GT hat eine gute Spieleleistung und schlägt jede normale Geforce 6800 deutlich. Ausstattung und Übertaktungspotenzial sind hervorragend, der Lüfter noch angenehm. Schwachpunkt ist der hohe Preis von knapp 400 Euro. Die V9999GT vom gleichen Hersteller ist nicht nur schneller, sondern auch günstiger und daher unser Spartipp. Im Gegensatz zu Asus hält sich Sparkle bei seiner Geforce 6800 an die Referenzvorgaben von Nvidia inklusive 3,4 Sone lautem Lüf-



Fazit: Aus Zeitgründen konnten wir nicht alle Geforce-Karten mit der neuen Treiberversion 66.81 testen. Bei Kantenglättung ist die X800 XT PE unschlagbar.

ZEHN GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST

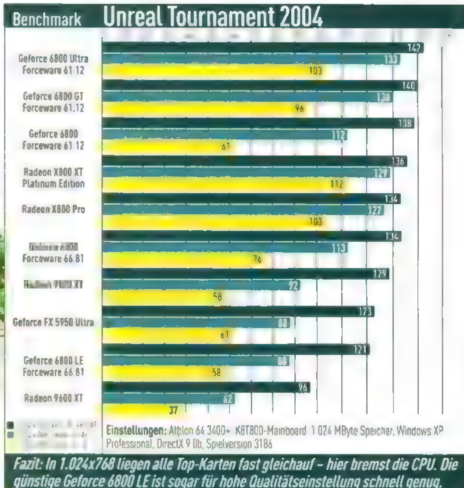
	GV-R80X256V	Geforce 6800 GT	NX6800GT-TD256	Radeon X800 XT	V9999GT
Hersteller/Webseite:	Gigabyte (www.gigabyte.de)	XFX (www.e-bug.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Asus (www.asuscom.de)
Preis*:	€ 539,-	€ 425,-	€ 425,-	€ 489,-	€ 319,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Gut
EIGENSCHAFTEN	93 %	98 %	98 %	93 %	96 %
Grafikchip:	Radeon X800 XT Platinum Ed.	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT	Geforce 6800 GT
Taktfrequ. Chip/Speicher:	520 MHz/560 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	500 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit
Pipeline-Architektur	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell	2.0B	3.0	3.0	2.0B	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In, DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
AUSSTATTUNG	87 %	84 %	88 %	90 %	81 %
Software:	Counter-Strike: CZ, Spellforce, PowerDVD 5, V-Tuner	MotoGP 2, Commandos 3, X2: Die Bedrohung	Prince of Persia, Uru, XIII, WinDVD 5.1	Prince of Persia, Splinter Cell 2, Redline, PowerDVD 5	Deus Ex: Invisible War, AsusDVD
Sonstige Ausstattung:	2x Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, 2x DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA
LEISTUNG	[illegible]	[illegible]	86 %	[illegible]	[illegible]
Chip-Temp.; Lautstärke	51,6 °C; 2,2 Sone/39,3 dB(A)	45,6 °C; 3,4 Sone/43,8 dB(A)	45,5 °C; 3,4 Sone/43,8 dB(A)	45 °C; 3,4 - 4,5 Sone/45,5 - 49,8 dB(A)	39,3 °C; 4,3 Sone/48 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher	570 MHz/580 MHz DDR (Befried.)	400 MHz/630 MHz DDR (Sehr gut)	400 MHz/620 MHz DDR (Sehr gut)	540 MHz/600 MHz DDR (Gut)	400 MHz/465 MHz DDR (Sehr gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
PRO/CONTRA	+ Schnell im Qualitäts-Modus + Gute Spielebeigaben + Recht leise – Sehr teuer	+ Klasse Spielepaket + Sehr gute Spieleleistung + Gut zu übertakten – Lauter Lüfter	+ Sehr schnell + Starke Übertaktungsreserven – Lauter Lüfter – Probleme mit Stromstecker	+ Gutes Spiele-Bundle + Viel Übertaktungsspielraum – Lüfter deutlich hörbar – Vergleichsweise teuer	+ Vergleichsweise guter Preis + Hoher Takt möglich + Großzügige Ausstattung – Lahmer als normale 6800 GT
Wertung:	91 %	89 %	88 %	88 %	87 %

*Stand: 8.11.2004 **Auflösung: 1.280x960

PREISTIPP



»Total beschissen: Anal-Diaphragma.«



Fazit: In 1.024x768 liegen alle Top-Karten fast gleichauf – hier bremst die CPU. Die günstige Geforce 6800 LE ist sogar für hohe Qualitätseinstellung schnell genug.

ter. Die Ausstattung ist glanzlos – Software-Beigaben fehlen völlig. Dafür geht der Preis von 315 Euro in Ordnung. Der Preis ist auch das große Plus von Leadteks Winfast A400 LE TDH – dank 6800-LE-Grafikchip ist diese schnell und kostet dennoch nur 280 Euro Erst im Qualitats-Modus ist die Gunstig-Platine vergleichsweise langsam. Bei der Ausstattung hat Leadtek nicht gespart So freuen sich Spieler uber *Splinter Cell 2*. Nervig ist die zwar hübsche, aber laute Kuhlung Erfahrene Ubertakter kitzeln noch mehr Leistung aus der A400 LE heraus. DANIEL MOLLENDORF

ZEHN GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST

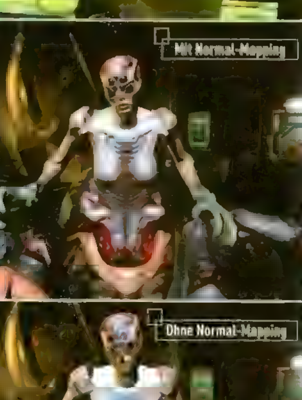
	Radeon RX800 Pro	V9999GE/TD	SP-AG40DT	Winfast A400 LE TDH	Aeolus 6800 LE
Hersteller/Webseite:	Abit (www.abit.nl)	Asus (www.asuscom.de)	Sparkle (www.alternate.de)	Leadtek (www.leadtek.de)	Aopen (www.aopen.de)
Preis*:	€ 449,-	€ 399,-	€ 315,-	€ 279,-	€ 279,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
EIGENSCHAFTEN	90 %	94 %	97 %	93 %	90 %
Grafikchip:	Radeon X800 Pro	Geforce 6800	Geforce 6800	Geforce 6800 LE	Geforce 6800 LE
Taktfrequ. Chip/Speicher:	472 MHz/446 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR	300 MHz/350 MHz DDR	300 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit
Pipeline-Architektur	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell	2.0B	3.0	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
AUSSTATTUNG	79 %	86 %	73 %	87 %	78 %
Software:	PowerDVD 5	Deus Ex: Invisible War, Asus DVD, Smart Doctor	-	Splinter Cell 2, Winfast DVD, Winfox 2	Doom-3-Gutschein, Spellforce, Arx Fatalis
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA-Adapter	Webcam, S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Adapter, DVI-VGA
LEISTUNG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	70 %	[illegible]
Chip-Temp.; Lautstarke	51,1 °C; 2,0 Sone/39,4 dB(A)	44,8 °C; 2,3 Sone/41 dB(A)	41,6 °C; 3,4 Sone/43,7 dB(A)	40 °C; 3,6 Sone/43,8 dB(A)	43,7 °C; 1,9 Sone/35,4 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher	550 MHz/520 MHz DDR (Gut)	390 MHz/650 MHz DDR (Sehr gut)	400 MHz/430 MHz DDR (Gut)	370 MHz/410 MHz DDR (Gut)	350 MHz/410 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
PRO/CONTRA	+ Gute Taktreserven + Relativ leise Kuhlung – Kaum Software-Ausstattung – Scwächen im Qualitatsmodus	+ Schnellste Geforce 6800 + Umfangreiche Ausstattung + Sehr gut zu übertakten – Sehr teuer	+ Gute Ubertaktungsreserven + Fairer Preis – Keine Software mitgeliefert – Recht lauter Lüfter	+ Tolle Spielebeigaben + Preis-Leistungs-Verhältnis – Lufter deutlich hörbar – Lahm im Qualitäts-Modus	+ Schnell und günstig + Geniale Spiele-Vollversionen + Angenehm leiser Lüfter – Langsam bei Kantenglättung
Wertung:	86 %	86 %	79 %	78 %	77 %

* Stand 8.11.2004 ** Auflösung: 1.280x960

Trotz perfekter Vorarbeit des Weißen Hauses konnte George W. Bush das Puzzle nicht lösen.

Starke Stücke

Warum sieht die SPIELE-GRAFIK bei Half-Life 2, Doom 3 oder Far Cry eigentlich so genial aus? PC ACTION erklärt, aus welchen Technikeinzelteilen sich Edeloptik zusammensetzt.



Ohne Normal-Mapping fehlen zahlreiche Details, das Doom-3-Monster wirkt glatt und damit unrealistisch. Zudem fällt auf, dass die Modelle aus vergleichsweise wenigen Polygonen bestehen.

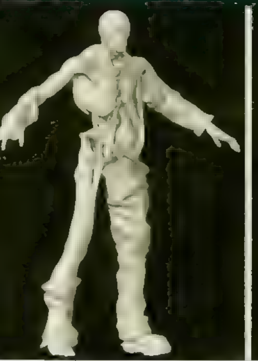
Angesichts der erstaunlich realistisch anmutenden Spielwelten fragen sich neugierige Zocker unweigerlich: Wie machen die Programmierer von id Software oder Valve das nur? Hinter der Prachtoptik aktueller Titel verbirgt sich eine abschreckende Anzahl mehr oder weniger nichtssagender Fachbegriffe. Gewöhnlich stehen verwirrende Bezeichnungen wie „Virtual Displacement-Mapping" dabei für einen meist sehr einfachen und verständlichen Grafik-Effekt. Wir haben uns wirklich wichtige Grafik-Schmeichler herausgesucht und zeigen, wie diese funktionieren, was sie bringen und bei welchen Spielen sie zum Einsatz kommen.

GRUNDGERÜST

Wie entstehen überhaupt Spiele mit 3D-Grafik? Im Grunde ist das einfach: Da Figuren in einem 3D-Titel von allen möglichen Perspektiven betrachtet werden können, lassen sich diese nicht durch flache Bilder darstellen. Deswegen fertigen die Entwickler für alle Figuren, Objekte und die Landschaft ein „Drahtgittermodell" an. Hierfür verwendet man Polygone – übersetzt „Vielecke". Tatsächlich kommen aber ausschließlich Dreiecke zum Einsatz. Da diese neben einem Längen- und Breitenwert auch einen Tiefenwert haben, lassen sich damit beliebige dreidimensionale Formen erstellen. Für eine simple Kiste benötigt man etwa im einfachsten Fall zwölf Dreiecke – jeweils zwei Dreiecke für die sechs Seiten. Bei komplexeren Modellen wie Spielfiguren werden natürlich deutlich mehr Polygone gebraucht. So bestehen die Söldner in *Far Cry* aus über 1.500 Dreiecken. Damit die Modelle nicht wie ein Drahtgeflecht, sondern wie „reale" Objekte aussehen, beklebt man das Polygongerüst mit Texturen, das sind schlicht zweidimensionale Bilder. Fertig ist die 3D-Welt, wie es sie seit dem ersten Beben von id Software gibt!

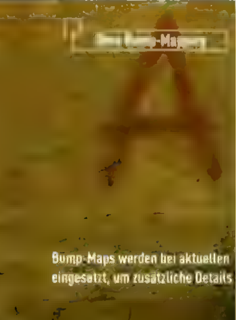
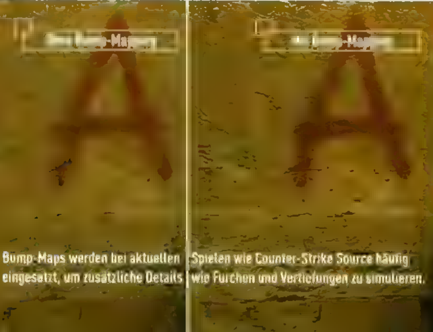
TEXTURFEINHEITEN

Da man für die glaubhafte Darstellung aufwendiger Oberflächen wie Autoreifen mit Profil oder einer Steinwand sehr viele Polygone benötigt und die Hardware-Anforderungen demnach immens sind, haben sich findige Programmierer eine besondere Methode einfallen lassen. Anstatt die Unebenheiten einer Oberfläche mit Dreiecken zu erstellen, nutzt man eine zusätzliche Textur – die so genannte Bump-Map oder High-Map. Diese liefert auf einer glatten Fläche die nötigen Informationen für Erhöhungen und Vertiefungen (englisch: Bump). Die Bump-Map besteht ausschließlich aus Graustufen, welche verschiedene Höhenstufen vorgibt. Weiß steht dabei für den höchsten Punkt, schwarz für die niedrigste Stufe. Trägt man diese Höhentextur auf eine Oberfläche auf, bleibt diese

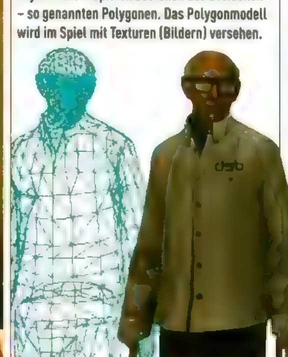




Beim Normal-Mapping werden die Figuren zunächst mit extrem vielen Polygonen erstellt (links). Im Spiel verfügen die Modelle für eine spielbare Geschwindigkeit jedoch über deutlich weniger Dreiecke (Mitte) und sehen damit sehr kantig und unnatürlich aus. Die Normal-Map ergänzt in der fertigen Spielszene die fehlenden Details, wodurch das Monster wieder glaubhaft wirkt.

Bump-Maps werden bei aktuellen Spielen wie Counter-Strike Source häufig eingesetzt, um zusätzliche Details wie Furchen und Vertiefungen zu simulieren.



Objekte in 3D-Spielen bestehen aus Dreiecken – so genannten Polygonen. Das Polygonmodell wird im Spiel mit Texturen (Bildern) versehen.



Obwohl Bump Mapping eine strukturierte Fläche vorgaukelt, bleibt die Oberfläche eben – erkennbar an den Außenlinien der Kugel. Erst Displacement Mapping fügt zusätzliche Polygone ein und verändert somit tatsächlich die Form der Kugel.

natürlich weiterhin flach – schließlich ist die Bump-Map eine Textur und damit zweidimensional. Dafür bewirkt eine pixelgenaue Schattenberechnung, dass einzelne Elemente höher erscheinen als der Rest. So werfen Steine in einer Wand dank Bump-Mapping Schatten in die Fugen: Es sieht aus, als stünden sie hervor. Mittlerweile kommt dieser Techniktrick bei zahlreichen aktuellen Spielen wie *Far Cry*, *Counter-Strike Source* oder *Star Wars: Battlefront* zum Einsatz. Nachteil: Da die Vertiefungen lediglich vorgegaukelt und nicht durch Polygone erzeugt werden, bleiben die Außenlinien der Objekte flach.

NEUER TIEFPUNKT

Neuere Actionspiele wie *Doom 3* oder *Far Cry* nutzen eine fortschrittliche Version von Bump-Maps, um etwa Figuren noch detaillierter und glaubwürdiger wirken zu lassen – das Normal-Mapping. Hierfür erstellen die Grafiker zunächst 3D-Modelle mit extrem vielen Polygonen. Die Soldaten von *Far Cry* setzten sich vorab etwa aus 250.000 Dreiecken zusammen. Damit wären selbst leistungsstarke PCs überfordert, weshalb der gleiche Soldat im fertigen Spiel lediglich aus 1.500 Polygonen besteht. Ein spezielles Programm berechnet die Unterschiede zwischen dem hoch detaillierten Modell und der Version mit weniger Dreiecken. Anschließend verpackt man diese Informationen in eine Extra-Textur. Wie beim Bump-Mapping sorgt nun eine genaue Licht-und-Schatten-Berechnung dafür, dass beim Einsatz von Normal-Maps bestimmte Einzelheiten optisch höher erscheinen. Je nach Lichteinfall werden die Schatten dynamisch generiert. Dadurch entsteht eine beeindruckende Struktur – an den Spielfiguren sind sogar Uniformfalten oder Adern unter der Haut erkennbar. Obwohl Objekte mit Normal-Maps bereits erstaunlich detailliert aussehen, erkennt man etwa bei den Umrissen der *Doom 3*-Monster noch deutliche Kanten – schließlich bestehen diese nur aus vergleichsweise wenigen Dreiecken.

AUFGESCHOBEN

Auch beim Normal-Mapping sind die Umrisse der Modelle glatt und unstrukturiert. Erst mit dem DirectX-9-Feature Displacement-Mapping (Abstands- oder Verschiebungs-Mapping) lässt sich die Oberflächenstruktur tatsächlich verändern. Wie bei Bump- oder Normal-Mapping speichert ein Programm die Informationen über die Höhenangaben in einer zusätzlichen Textur. Anders als bei den bereits erklärten Techniken simuliert man hier die Struktur auf einer Oberfläche nicht über eine ausgefeilte Schattierung. Stattdessen fügt der Grafikchip mittels Höhenangaben der Displacement-Textur zusätzliche Dreiecke in das Modell ein, um beispielsweise aus einer ebenen Fläche ein eindrucksvoll zerklüftetes Gebiet zu stampfen. Das ist effizienter als die gewöhnliche Darstellungsmethode, da die Landschaft erst direkt im Grafikchip berechnet wird. Doch diese Methode ist sehr aufwendig, deshalb nutzen sie im Gegensatz zum Bump- oder Normal-Mapping aktuelle Spiele kaum. Genügsamer ist dagegen „Virtual Displacement-Mapping", das erstmals bei der kommenden Unreal Engine 3 Verwendung findet. Dabei handelt es sich um eine qualitativ besonders hochwertige Normal-Mapping-Variante. Obwohl die Oberfläche auch hier flach bleibt, sind die simulierten Höhenunterschiede deutlich zu erkennen. So lassen sich verblüffend glaubhafte Umgebungen mit vergleichsweise geringem Rechenaufwand auf den Monitor zaubern. DANIEL MÖLLENDORF

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

Silentium T1



Ruhe im Kasten! Das zwölf Kilogramm schwere, optisch ungewöhnliche Gehäuse von Arctic Cooling sorgt für einen leisen PC-Betrieb von 2,3 Sone. Hinter der nicht verschließbaren Plastiktür finden sich je zwei 5,25-Zoll- und 3,5-Zoll-Schächte. Insgesamt stehen vier 3,5-Zoll-Einbaurahmen für Laufwerke bereit. Extra für Festplatten ist im Kasten ein gummigedämpftes Metallgehäuse untergebracht. Das integrierte Netzteil leistet 350 Watt. Fazit: Wer nicht ständig zu LAN-Partys hetzt, sondern in Ruhe zocken und arbeiten möchte, greift beim Silentium T1 zu. (FM)

Hersteller: Arctic Cooling
Preis: € 105,-
Webseite: www.arctic-cooling.com
Preis/Leistung: Befriedigend

+ Geringe Betriebslautstärke
+ Integriertes 350-Watt-Netzteil
– Hoher Preis
– Beträchtliches Gewicht

GESAMT: 82%

T5900



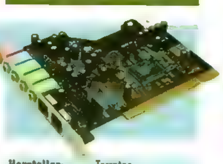
Die Leistungswerte der Creative-Anlage T5900 sind anständig: Dank guter Hoch- und Mitteltöner in den Frontsatelliten wird dieser Tonbereich sauber dargestellt. Wie bei allen Creative-Systemen ist der Subwoofer unterdimensioniert – leichte Schwächen im Tieftonbereich sind unüberhörbar. (FM)

Hersteller: Creative
Preis: € 85,-
Webseite: de.europe.creative.com
Preis/Leistung: Gut

+ Ordentlicher Klang
+ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
+ Schneller und einfacher Aufbau
– Schwacher Subwoofer

GESAMT: 82%

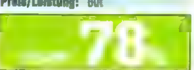
Aureon 5.1 PCI



Terratec rundet seine Aureon-Soundkarten-Serie nach unten ab. Die 5.1 PCI für rund 20 Euro liegt zwar klanglich lediglich auf On-board-Sound-Niveau, bringt dafür aber einen digitalen optischen Ein- und Ausgang mit. Die Spielesound-Standards A3D, EAX 1.0 und EAX 2.0 werden unterstützt. (FM)

Hersteller: Terratec
Preis: € 19,99
Webseite: www.terratec.de
Preis/Leistung: Gut

+ Optische Digital-I/Os
+ Günstiger Preis
+ Gute Steuerungssoftware
– Mäßiger Klang analog



GRAFIKKARTEN

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 189,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	
FX5900XTV	Albatron	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 165,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 549,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	92%
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 529,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	92%
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	92%
NX6800U-T2D256	MSI	€ 519,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	92%
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 499,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	90%
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 529,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	90%
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	90%
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 419,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	90%
AX 800 XT	Asus	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	90%
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 469,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	90%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79,-	2+1	40 Watt	82%
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	82%
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	82%
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	[illegible]
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 57,-	2+1	60 Watt	

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 324,-	5+1	450 Watt	94%
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	90%
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	87%
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86%
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	84%
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	93%
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	93%
Internet Navigator	Logitech	€ 20,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93%
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	92%
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 49,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	83%

MAINBOARDS



Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)							
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	86%
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	84%
AK79D-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	84%
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
A7V880-UAYZ	Asus	€ 80,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)							
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	90%
K8T Neo-FSR	MSI	€ 95,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	89%
AK89 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	89%
K8V Deluxe	Asus	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%
KV8-Max3	Abit	€ 150,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	87%
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)							
Abit AV8	Abit	€ 130,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	88%
K8N Neo2 Platinum-54G	MSI	€ 175,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%
A8V Deluxe	Asus	€ 130,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)							
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	90%
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	88%
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	87%
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	84%
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	84%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)				PCI x16/PCI x1/PCI/SATA			
915P Neo Platinum	MSI	€ 159,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	88%
P5GD2 Premium	Asus	€ 239,-	Intel i915P	1/3/2/8xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	88%
AG8-3RD Eye	Abit	€ 149,-	Intel i915P	1/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
PX915P Pro	Albatron	€ 106,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	84%

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	91%
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88%
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	[illegible]



MONITORE

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
MONITORE CRT 19 ZOLL					
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	82%
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	78%
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	78%
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Syncmaster 172x	Samsung	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	82%
FP783	Benq	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	76%
Imagequest Q17+	Hyundai	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	76%
MONITORE TFT 19 ZOLL					
SDM-HS94P	Sony	€ 749,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	80%
VX910	Viewsonic	€ 529,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	[illegible]
Prolite E481S	Iiyama	€ 559,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	74%



MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 55,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	94%
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	94%
MX510	Logitech	€ 34,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	89%
Diamondback	Razer	€ 49,-	7 + Scrollrad	PS/2, USB	1.600 dpi	88%

ENDKRASSE PCs

DER AMD-PC



€ 1.601,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 309,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo2-FIR	€ 119,-
Arbeitsspeicher	Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte	Asus V9999GT/TD (Geforce 6800 GT)	€ 319,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Levicom X-Alien	€ 139,-

DER INTEL-PC



€ 1.637,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Pentium 4 540 (Sockel 775, 3,2 GHz)	€ 234,-
Kühler	Boxed	-
Hauptplatine	MSI 915P Neo2 Platinum	€ 149,-
Arbeitsspeicher	Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte	Aopen 6600GT DV (Geforce 6600 GT)	€ 239,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 249,-

DER PC-ACTION-PC



€ 1.120,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3200+ (Sockel 939)	€ 219,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo2-FIR	€ 119,-
Arbeitsspeicher	Kingston KHX3500AK2/1G	€ 249,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 189,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (IDE/200 GByte)	€ 136,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

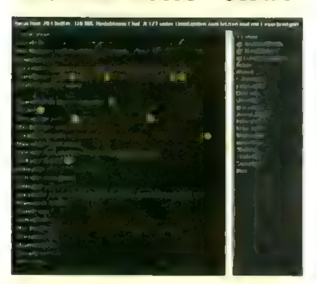
Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de



Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, dem 1. Dezember, ab 17:00 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

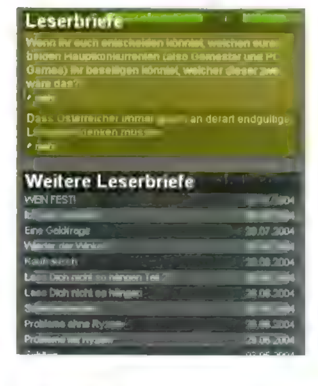
Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Wählen Sie Ihre Lieblingsspiele unter www.pcaction.de. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Leserbriefe

Sie lachen sich immer kaputt, wenn Sie die Briefe lesen, die der PC ACTION jeden Monat ins Haus flattern? Ausgesuchte Werke seit Februar 2003 finden Sie auf unserer Webseite. Unter der Rubrik „Leserbriefe" in der „Peepshow" ergötzen Sie sich an wahrlich hochgeistigen Botschaften unserer Leser. Wenn das nicht Ihre Lachmuskeln strapaziert, hilft wohl nur noch ein Aktbild von Marc Brehme. Den und den Rest unseres beknackten Haufens können Sie übrigens dank unserer Redaktions-Webcams beim „Arbeiten" beobachten.



Lesertests

Was wir können, können Sie schon lange? Dann werden Sie doch Spieletester und teilen anderen Nutzern unserer Community Ihre Eindrücke zu einem Spiel mit. Geht ganz simpel und tut gar nicht weh. Unter jedem Test haben Sie die Möglichkeit, eine eigene Wertung inklusive eines ausführlichen Kommentars abzugeben. Dazu klicken Sie am Ende des Onlinetests unter „Leserbewertung" auf „Eigene Wertung abgeben". Eine Übersicht sämtlicher Artikel finden Sie im „Spielerforum" unter „Lesertests".

Prämien-Wahnsinn!



Keinen Bock mehr, Ihre geliebte PC ACTION an schnorrende Kumpel auszuleihen und völlig abgegriffelt und verklebt wiederzubekommen? Dann schwatzen Sie Ihren Bekannten doch einfach ein Abo auf! Zur Belohnung erhalten Sie eine besonders fette Prämie. Etwa das heiß begehrte *Half-Life 2* oder die süße Terratec-Mystify-Viper-Maus. Super: Nerviger Papierkram war gestern. Füllen Sie das entsprechende Online-Formular unter dem Menüpunkt „Abo-Angebote" aus. Das war's. Einfach, oder? Sie möchten für sich selbst abonnieren? Das können Sie selbstverständlich auch auf unserer Webseite. Beispielsweise das „Mini-Abo Extra". Hier greifen Sie drei PCAs und ein aktuelles Sonderheft zum unschlagbaren Preis von 9,90 Euro ab. Wer kann da schon „Nein" sagen?



CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir konnen keine Gewähr dafur übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 01/2005

❑ DVD ❑ CD 1 ❑ CD 2 ❑ CD 3 ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 80-56 56 008	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse

REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski

FREIE MITARBEITER
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Krug, Alexander Frank, Tobias Heim, Felix Lohmeier

CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner (Ltg.)

REDAKTION HARDWARE
Daniel Möllendorf, Frank Mischkowski

REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß

LAYOUT
Carola Giese, René Weinberg, Hansgeorg Hafner, Gisela Müller

HEFTDESIGN
Andreas Schulz

BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTCHEF COMPUTEC
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht

TEXTKORREKTUR
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

FOTOGRAFEN
Thomas Riese, Dirk Kartscher

TITEL
© Electronic Arts/Vivendi Universal
Gestaltung: Carola Giese, Gisela Müller

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

HECKEL GMBH, NÜRNBERG,
ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341 / Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENBERATUNG::
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen: Telefon: +49-30-8891-8855
peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-85954-641
sven.wedig@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: judith.linder@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG:
ISDN PC: Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac: Telefon: +49-911-2872-260

ES GELTEN DIE MEDIA-DATEN NR. 17 VOM 1.10.2003

VERANTWORTLICHE FÜR ANZEIGEN IM SINNE DES PRESSERECHTS:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:
N-ZONE, PLAYZONE, SFT, WIDESCREEN, Hardware

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 3. Quartal 2004: 99.634 Exemplare.

DIE PC ACTION 2/2005 ERSCHEINT AM 22. DEZEMBER 2004.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: ____________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.501 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Brothers in Arms	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: GTA San Andreas	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Boiling Point	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Knights of the Old Republic 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: The Chronicles of Riddick	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Medal of Honor: Pacific Assault	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Need for Speed: Underground 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: HdR: Schlacht um Mittelerde	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Siedler 5: Das Erbe der Könige	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Pro Evolution Soccer 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: The Fall: Last Days of Gaia	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Vampire: The Masquerade - Bloodlines	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Medal of Honor: Pacific Assault	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Need for Speed: Underground 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Rollercoaster Tycoon 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Weihnachts-Spezial	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Grafikkarten	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 6 = Miserabel

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Generell: PC-ACTION-TV	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Dungeon Lords	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: GTA San Andreas	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Act of War	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: Close Combat: First to Fight	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: American McGee's Scrapland	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: Brothers in Arms	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Pro Evolution Soccer 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Siedler 5: Das Erbe der Könige	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Medal of Honor: Pacific Assault	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tuning-Tipp	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PC ACTION bringt's	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorlesung des Monats	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Outtakes	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: ____________

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 1/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



MANFRED GEHEEB
aus München darf sich auf das Spiel Tribes Vengeance freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE TOLLSTEN SPIELETITEL

				
PLATZ 1 WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	**PLATZ 2** DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRRINGS – INSPIRIERT VON DEN ABENTEUERN DES SHERLOCK HOLMES VON SIR ARTHUR CONAN DOYLE	**PLATZ 3** ADIBOO: DIE JAGD AUF DIE ENERGIE-PIRATEN	**PLATZ 4** KARTOFFELPÜREE: DER GEMÜSE-SHOOTER	**PLATZ 5** BITCH TRAIN – FÜHRERS FÖTZCHEN 1944
GENAUER				
Im Nachfolge-Adventure der *Goblins*-Trilogie suchen Sie den Schnibbel, um die Tyrannei des Obersacks zu beenden. **10,0**	In der Rolle des berühmten Detektivs lösen Sie in diesem Adventure das finstere Geheimnis eines Schmuckstücks. **8,5**	Sie begleiten den kleinen Alien Adiboo bei seinem abenteuerlichen Kampf gegen die machtgierigen Riesenroboter. Spannend! **4,5**	Die Erde wird von aggressiven Gemüsehorden bedroht und Sie nehmen schleunigst den K-47 „Rübentöter" in die Hand. **4,0**	Als mutiger Lokomotivführer Mike Bock stehen Sie im 2. Welkrieg gegen den Super-Wunderpenis der Nazis Ihren Mann. **6,0**
KREATIVITÄTSFAKTOR				
Alle lustigen Worte des Spiels brillant zusammengefasst. Wie nennen wir das? Genau: einfach, aber genial! **88,0**	Kann nur ein echter Labersack erfunden haben, dem offenbar wirklich nichts anderes produktives eingefallen ist. **12,00**	Aus der letzten Spiegel-TV-Stromklau-Reportage und vom Eon-Kundenmagazin wunderbar abgekupfert. **47,5**	Interessant, aber doch nur mittelprächtig. Der Titel-Erfinder kam offenbar gerade aus dem VHS-Kochkurs. **50,0**	Gähn. Ja, wir wissen es: Sex sells. Sogar grottig schlechte Spiele wie dieses. Obwohl ... Kann ich die Videos noch mal sehen? **2,5**
WAS WILL DER HERSTELLER UNS DAMIT SAGEN?				
Wenn Sie der Titel neugierig macht, warum kaufen Sie das Spiel dann nicht endlich, Sie begriffsstutzige Träne?! **72,5**	Scheiße, wir konnten die Rechte am Namen „Sherlock Holmes" nicht bezahlen und es muss schnell ein billigerer Titel her! **10,00**	Dass er in Marketing gut aufgepasst hat und Kids für Spiele mit Piratenthematik bestimmt gern Kohle locker machen. **91,5**	Dass es zwar um schnöde Ballerei geht, das Spiel aber trotzdem für strenge Vegetarier geeignet ist. Mahlzeit! **100,00**	Dass er sich nicht zwischen Simulation, Actionspiel und Video-CD entscheiden konnte und am Ende alles in einen Topf kam. **12,5**
GESAMT				
12,1	**10,2**	**2,3**	**2,0**	**1,2**

Formel: (Genauer x Kreativitätsfaktor) : Was will der Hersteller uns damit sagen? = Ergebnis

Schokotürchen vermisst!



Weihnachten naht mit Riesenschritten. Die Lebkuchen unter dem Christbaum werden wieder steinhart sein, weil sie seit August in den Geschäften herumliegen. Nach dem Auspacken der Geschenke verprügelt man seine Gönner und zündet die Tanne an. Kurzum: Das Fest an sich ist echt scheiße und das Beste daran immer noch die Vorfreude darauf. Selbige genießen PC-Zocker mit *Findus wartet auf Weihnachten* nun auch virtuell. Der interaktive Adventskalender versüßt Ihnen die Wartezeit bis zum Heiligen Abend mit 24 kleinen Spielchen. Pappen Sie sich einen Scheuerlappen unter den Hintern und schlittern Sie durch die Küche, ballern Sie schwedischen Elchen Schneebälle um die Löffel und nieten Sie im Weihnachtsbaum versteckte Typen um. Fazit: Das perfekte Training für den Tag der Abrechnung – nicht nur für eingefleischte Fans von *Pettersson und Findus*! Hohohoho!

KIRCHENWICHT



»Dick im Geschäft: Zeugen Jehovas.«

Urlaub ist nicht gut für Redakteure. Das steht fest. Bereits nach wenigen Stunden Freizeit wissen sie nichts mehr mit sich anzufangen. So auch unser Schreibsklave Marc Brehme, der ohne Tipparbeit am bulgarischen Goldstrand vor Langeweile verzweifelte. In seiner Not zog er los, um den Ex-Sozialisten wenigstens die freie Literatur der westlichen Welt nahe zu bringen. Neben Hare-Krishna- und Zeugen-Jehovas-Werbern buhlte er vor der Kathedrale in Varna um neue Abonnenten. Das Ergebnis war ernüchternd. Bereits nach wenigen Minuten wurde er wegen Erregung öffentlichen Spielspaßes verhaftet. Die Redaktion kaufte ihn für 1,50 Euro frei. Eine fragwürdige Investition.

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr


Sid Meier's Pirates!

Ja, ja, Spiele vom guten Onkel Sid lassen halt manchmal etwas länger auf sich warten. Das sollte sich bis zum nächsten Heft aber erledigt haben. Bis dahin erwarten wir die Testversion zu *Pirates!* Und dann kommt da ja noch unter anderem *World of Warcraft* ...

Außerdem ...
Tests zu *Dungeon Lords*, *Everquest 2*, *Kinder des Nil* und viele mehr.
Tipps, Tricks & Tuning zu *Half-Life 2*, *Die Siedler: Das Erbe der Könige*, *Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde*, The Fall und vielen mehr.

World of Warcraft

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 22. DEZEMBER 2004